

Mastère Spécialisé

Scénario Audiovisuel



Mastère Spécialisé Scénario Audiovisuel

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 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/master/master-scenario-audiovisuel

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 32

06

Diplôme

page 40

01

Présentation

Le programme en de Scénario Audiovisuel vise à consolider les connaissances et les techniques des scénaristes professionnels, tant dans les projets de films que dans les documentaires, séries, jeux vidéo et autres formats. Saisissez cette opportunité et devenez un scénariste professionnel avec des bases solides grâce à ce programme académique et aux dernières technologies éducatives 100% en ligne.



“

Ce Mastère Spécialisé en Scénario Audiovisuel vous permettra de développer toutes vos connaissances en matière de création de personnages et d'histoires et de les traduire de manière professionnelle sur un support audiovisuel”

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

La première partie du syllabus traite des phases préalables à la création du scénario lui-même. Il approfondit les processus de création des personnages, leurs origines et l'intrigue. Un accent particulier est mis sur l'histoire du cinéma et de la télévision, offrant une perspective fondamentale pour la création du scénario. Des modules sont également inclus pour traiter d'autres formats d'écriture de scénarios, tels que les documentaires, les séries télévisées et Internet, les courts métrages et les jeux vidéo, ces derniers appartenant à un secteur naissant très important pour l'industrie du divertissement. Enfin, on retrouve l'analyse du processus d'adaptation, ce qui fait de ce Mastère Spécialisé le plus complet en matière de scénarisation audiovisuelle.

Ce programme est le plus complet et vise à permettre au scénariste professionnel d'atteindre un niveau de performance supérieur, en s'appuyant sur les fondamentaux et les dernières tendances en matière de développement de scénarios audiovisuels dans tous les formats. Saisissez l'occasion et suivez cette formation dans un format 100% en ligne. Obtenez votre propre Mastère Spécialisé pour continuer à progresser dans votre carrière de scénariste.

Ce **Mastère Spécialisé en Scénario Audiovisuel** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ♦ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Scénario Audiovisuel
- ♦ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique, avec lequel il est conçu, fournit des informations précises et concrètes sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les dernières nouvelles sur le journalisme culturel et les nouvelles tendances sociales
- ♦ Des exercices pratiques d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Un système d'apprentissage interactif basé sur des algorithmes pour la prise de décision sur les situations présentées
- ♦ Il met l'accent sur les méthodologies de communication dans le journalisme culturel
- ♦ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Ce Mastère Spécialisé est parfait pour vous permettre de savoir comment raconter l'histoire que vous voulez raconter et de le faire de manière professionnelle”

“

Travaillez avec les meilleurs scénaristes et professionnels de l'enseignement dans ce Mastère Spécialisé dont la valeur curriculaire est l'excellence”

Son corps enseignant comprend des professionnels du monde de la production audiovisuelle qui apportent l'expérience de leur travail à cette formation, 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 axée sur l'apprentissage par les problèmes, grâce auquel l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui sont présentées tout au long du programme. Pour ce faire, le professionnel aura l'aide d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus et expérimentés dans le domaine du Scénario Audiovisuel.

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

Apprenez à connaître les dernières tendances dans le secteur du divertissement et mettez à jour vos connaissances en matière de Scénario Audiovisuel.



02

Objectifs

Ce programme s'adresse aux professionnels de l'écriture de scénarios, afin qu'ils puissent acquérir les outils nécessaires pour évoluer dans ce domaine spécifique, en découvrant les dernières tendances et en approfondissant les questions qui constituent l'avant-garde de ce secteur. Ce n'est qu'avec une bonne préparation que le scénariste sera en mesure de saisir ce qu'il veut dans un support audiovisuel.



“

Le programme en Scénario Audiovisuel s'adresse aux professionnels, afin qu'ils puissent mener à bien la création et l'adaptation de scénarios à un niveau supérieur”



Objectif général

- ♦ Acquérir les connaissances nécessaires pour écrire les différents types de scénarios audiovisuels en fonction du format final de la production, en tenant compte de la construction du personnage, de l'intrigue, du cadre juridique, du contexte de travail et de l'histoire de l'audiovisuel des origines à nos jours

“

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





Objectifs spécifiques

- Connaître les perspectives à partir desquelles le personnage a été analysé, à commencer par Aristote, le formalisme russe, le structuralisme et l'aspect psychologique, et savoir comment tout cela se rapporte à la narration et à la profondeur d'un personnage
- Élaborer la caractérisation des personnages en tenant compte des thèmes, des symboles, des univers narratifs, des actions, de l'interprétation de la réalité, de l'apparence physique et des étapes de la construction d'un personnage selon Linda Seger
- Approfondir la relation entre le protagoniste et l'antagoniste en tenant compte de leurs similitudes, de leurs différences, de leurs vulnérabilités, des événements extérieurs, du point culminant et de la double révélation de soi
- Étudier le héros et ses voyages, à travers les concepts d'anti-héros et de victime
- Comprendre comment les types de conflits du personnage se développent en étudiant la trame unique ou multiple
- Examiner la psychologie des personnages à travers les différences entre le cinéma et la littérature, et la façon dont elle est exprimée par les émotions, les pensées, les dialogues, les actions et les métaphores visuelles ou sonores
- Analyser la relation entre le dialogue et le personnage, en expliquant l'objectif du dialogue et les nuances qu'il peut prendre selon les voix impliquées, les sous-textes qu'elles contiennent et s'il s'agit ou non d'un dialogue explicatif
- Étudier le lien entre le personnage et la scène, en soulignant les précédents et le rôle joué à cet égard par les protagonistes et les antagonistes, le statu quo, le désir, les motivations, les stratégies, les humeurs, les relations émotionnelles, sociales et spatiales
- Apprendre la pertinence du public spectateur en tant que protagoniste, en donnant l'information du personnage de manière structurée et dosée en tenant compte des paramètres de suspense, surprise, anticipations et pulsations
- Assimiler les concepts énoncés par Aristote dans son œuvre "La Poétique", en comprenant notamment la signification du mythe, et comment le mythe et le personnage sont associés afin de créer un personnage mythique
- Étudier les concepts de base de la création de l'intrigue: idée, synopsis, traitement, ébauche et scénario
- Analyser l'origine et la structure du scénario en tenant compte de l'idée maîtresse, de la prémisse, du tournant, du point culminant et de l'action moralisatrice
- Élaborer l'intrigue à travers les principes fondamentaux de la narration, l'information, l'archétype et la synthèse
- Lister et systématiser les éléments de l'intrigue en termes de cohérence, de vraisemblance, de genres, de personnages, de tonalité, d'arc dramatique, d'intrigues et de traitement
- Délimiter l'intrigue télévisuelle en fonction des besoins et des contraintes de la production de masse
- Réfléchir aux paradigmes ou aux courants de la cinématographie, européenne, américaine et d'autres parties du monde
- Organiser le temps dans le récit par le biais de l'altération, du désordre et de la fragmentation, en utilisant les ressources linguistiques audiovisuelles
- Projeter les dialogues avec l'action dans l'intrigue selon les espaces, la description, le rythme et les détails
- Étudier et créer des scénarios techniques, graphiques et sonores, en tenant compte de leurs éléments et du format le plus approprié
- Connaître et gérer les logiciels libres et propriétaires de scénarisation pour améliorer la productivité et faciliter la création avec les outils disponibles

- ♦ Connaître les concepts de base liés aux types de documentaires, leurs différences avec les œuvres de fiction et leur évolution historique
- ♦ Analyser la transformation des documentaires et leurs hybridations de nos jours
- ♦ Étudier le langage documentaire et son évolution historique
- ♦ Réfléchir aux stratégies narratives des documentaires, en tenant compte du format, du contenu du scénario, du traitement visuel et sonore, ainsi que des choix et des spécifications du projet
- ♦ Prévoir les types de stratégies de narration, de personnage, de mise en scène, de présence explicite ou implicite, de recherche, de reconstitution, de discours oral ou visuel
- ♦ Apprendre à utiliser des outils de création de documentaires, tels que les images, les documents audiovisuels, et les sons
- ♦ Élaborer un scénario de documentaire en situant le début, le milieu et la fin, avec la flexibilité nécessaire, et en introduisant les interviews, jusqu'au scénario final
- ♦ Systématiser les interviews pour un documentaire en tenant compte des documents, du récit, de l'émotion, des personnes à interviewer et de l'interaction
- ♦ Organiser les étapes de la création audiovisuelle: pré-production, briefing et argumentaire, projets transmédia et multiplateformes, et les clés d'un pitching solide
- ♦ Examiner les phases de la structure marketing d'un film: existence, persuasion, rappel, placement, commercialisation et représentativité
- ♦ Observer et analyser l'importance des festivals, marchés et prix audiovisuels dans différentes parties du monde
- ♦ Étudier les origines du cinéma et les auteurs qui ont marqué les étapes de son développement initial, jusqu'à la narration cinématographique, ainsi que son évolution jusqu'à ce qu'il devienne une industrie, l'irruption du cinéma sonore, le style classique, les nouvelles perspectives à partir des années 1960 et l'époque actuelle
- ♦ Analyser le cinéma et la propagande de la Seconde Guerre mondiale, ainsi que la manière dont la relation entre le cinéma et l'histoire et vice versa s'est développée à partir de différentes perspectives
- ♦ Examiner l'évolution historique du genre documentaire, depuis ses origines, en passant par les différentes conceptions, les fondements esthétiques et éthiques, jusqu'aux nouveaux récits et à l'essor connu ces dernières décennies
- ♦ Catégoriser la production de fiction télévisée et ses différents genres, en commençant par les formats américains et latino-américains qui ont influencé le reste du monde
- ♦ Comprendre l'état des récits dans le cinéma contemporain et leurs éléments anachroniques, imbriqués et gamifiés
- ♦ Étudier les genres télévisuels, les phases de la télévision, l'évolution et les caractéristiques générales de la fiction télévisuelle en termes de formats, de sérialité et de nouvelles tendances
- ♦ Étudier en profondeur le concept de websérie, son origine, ses particularités, ses similitudes et ses différences par rapport à la télévision, ainsi que les webséries publicitaires et leur relation avec le branded content
- ♦ Comprendre la configuration de l'industrie audiovisuelle contemporaine, les projets à faible coût, l'innovation et la créativité impliquées, la connaissance libre, les possibilités d'Internet et les projets transmédiés
- ♦ Développer un projet audiovisuel à faible coût, de la production aux festivals, en passant par le lancement et la diffusion
- ♦ Analyser et comprendre les différents types de séries audiovisuelles en termes d'intrigue, de personnages, d'industrie, de recommandations et d'évolution Plus précisément, les séries, les drames, les feuilletons, les *sitcoms*, les nouvelles comédies et les animations
- ♦ Réfléchir au concept du court métrage, à son origine, à son évolution, aux tendances actuelles et à son positionnement dans l'industrie audiovisuelle

- ♦ Décrire et créer un scénario littéraire à partir de l'idée, du synopsis, du titre, de la description, du dialogue et de la transition
 - ♦ Élaborer un scénario technique, en comprenant sa fonction et ses éléments: annotations, décor, plans, séquences, mouvements de caméra, musique, effets sonores, noms des personnages et des décors, et plan d'étage
 - ♦ Créer un scénario graphique ou un storyboard, en comprenant son origine, sa fonction, ses caractéristiques et ses éléments
 - ♦ Créer un scénario sonore, en tenant compte de son but, de sa genèse, de ses caractéristiques et de ses éléments
 - ♦ Examiner d'autres types de courts métrages sous forme de clips vidéo, spots publicitaires et trailers
 - ♦ Observer l'existence de dérivations actuelles de courts métrages sous forme de micro et nano-films
 - ♦ S'informer sur les différents types de festivals de courts métrages, leur définition et leurs prix
 - ♦ Comprendre le concept et l'origine des jeux vidéo dans l'industrie du divertissement et à l'ère d'internet
 - ♦ Examiner l'évolution historique des jeux vidéo dans l'industrie audiovisuelle, leur commercialisation, leur leadership et leurs corporations
 - ♦ Étudier la structure narrative des jeux vidéo, leur théorie, l'intertextualité, l'hypertexte et la ludologie
 - ♦ Analyser les différents types de genres de jeux vidéo, leurs origines et leur hybridation
- ♦ Apprendre à développer le monde, les personnages et les objectifs des jeux vidéo
 - ♦ Développer et comprendre les parties d'un document de conception de jeu vidéo
 - ♦ Créer et construire un scénario technique appliqué aux particularités des jeux vidéo en tant que produit audiovisuel
 - ♦ Systématiser et élaborer une analyse de jeu vidéo en tenant compte de la sémiologie, de l'esthétique de la communication, de la ludologie, de l'analyse filmique et de la psychologie
 - ♦ Réfléchir à l'analyse des histoires en termes de controverses, d'évocations, de difficultés et de qui est analysé
 - ♦ Comprendre et développer les éléments pratiques de l'analyse: *coverage* ou feuille d'analyse, *cover* ou couverture, commentaire, personnages et évaluation commerciale
 - ♦ Comprendre les prémisses de l'adaptation cinématographique et télévisuelle, en tenant compte de la traduction, de la créativité, de la méthode, des obstacles, des marchés, des sources, de la fidélité et de la perspective
 - ♦ Examiner et élaborer des adaptations littéraires, théâtrales et de romans graphiques, en tenant compte de leurs caractéristiques, de leur interrelation avec le cinéma, de leur relation avec le public, de la méta-écriture et de la compréhension des différentes langues d'où provient chaque œuvre

03

Compétences

Après avoir passé les évaluations du Mastère Spécialisé en Scénario Audiovisuel, le professionnel aura acquis les compétences professionnelles nécessaires pour réaliser un travail de qualité et acquerra également de nouvelles compétences et techniques qui lui permettront de compléter les connaissances qu'il possède déjà.





“

Grâce aux pratiques d'écriture de scénario, vous obtiendrez les compétences nécessaires pour élever votre performance à un niveau supérieur”



Compétences générales

- ♦ Posséder et comprendre des connaissances qui fournissent une base ou une opportunité d'originalité dans le développement et/ou l'application d'idées, souvent dans un contexte de recherche
- ♦ Savoir appliquer les connaissances acquises et les compétences en matière de résolution de problèmes dans des environnements nouveaux ou dans des contextes plus larges (ou multidisciplinaires) liés à leur domaine d'étude
- ♦ Intégrer les connaissances et faire face à la complexité de la formulation de jugements basés sur des informations incomplètes ou limitées, y compris des réflexions sur les responsabilités sociales et éthiques liées à l'application des connaissances et jugements
- ♦ Savoir communiquer les conclusions, les connaissances et les raisons ultimes qui les sous-tendent à des publics de spécialistes et de non-spécialistes, de manière claire et sans ambiguïté
- ♦ Posséder les compétences d'apprentissage qui permettent de poursuivre des études d'une manière autodirigée ou autonome





Compétences spécifiques

- ♦ Décrire le cadre théorique et pratique dans lequel la création audiovisuelle se développe professionnellement
- ♦ Avoir une connaissance approfondie du contexte dans lequel la télévision naît et se développe, ainsi que des différents formats télévisuels
- ♦ Intégrer la connaissance du contexte dans lequel le cinéma naît et se développe, ainsi que l'histoire de ses différents genres et courants esthétiques
- ♦ Évaluation critique et application à un niveau spécialisé des principes et de la structure dramatiques dans le processus de création de matériel original
- ♦ Maîtriser l'expression écrite et audiovisuelle
- ♦ Analyse du langage cinématographique au niveau professionnel
- ♦ Analyser le langage télévisuel à un niveau professionnel
- ♦ Développer ses propres idées sur le processus de création de scénarios audiovisuels à un niveau professionnel
- ♦ Créer un scénario audiovisuel professionnel

04

Structure et contenu

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





“

*Ce Mastère Spécialisé en Scénario Audiovisuel
contient le programme d'apprentissage le plus
complet et le plus actuel du marché”*

Module 1. Construction du personnage

- 1.1. Une présentation du personnage
 - 1.1.1. Concepts de base
 - 1.1.1.1. Origine historique
 - 1.1.1.2. Caractère et narratologie
 - 1.1.1.3. Conceptions formalistes
 - 1.1.1.4. Conceptions structuralistes
 - 1.1.2. Psychologie du personnage
 - 1.1.2.1. Personnages plats
 - 1.1.2.2. Personnages sphériques
 - 1.1.2.3. Fiche du personnage
 - 1.1.2.4. Conflit
 - 1.1.2.5. Objectif
 - 1.1.2.6. Motivation
 - 1.1.3. Actions
 - 1.1.3.1. Relation de cause à effet
 - 1.1.3.2. Divulgateur de soi
 - 1.1.3.3. Nouvel équilibre
 - 1.1.4. Exemple pratique
- 1.2. Caractérisation des personnages
 - 1.2.1. Personnages et intrigue
 - 1.2.1.1. Thèmes
 - 1.2.1.2. Symboles
 - 1.2.1.3. Mondes
 - 1.2.1.4. Actions
 - 1.2.1.5. Interprétation du monde du scénariste
 - 1.2.2. Caractérisation de l'apparence physique
 - 1.2.2.1. Personnage et personne
 - 1.2.2.2. Stéréotypes



- 1.2.3. Les premières étapes de la formation du caractère selon Linda Seger
 - 1.2.3.1. Observation et expérience
 - 1.2.3.2. Physique
 - 1.2.3.3. Cohérence
 - 1.2.3.4. Attitudes
 - 1.2.3.5. Individualiser
 - 1.2.3.6. Psychologie diversifiée
- 1.2.4. Exemple pratique
- 1.3. Protagoniste et antagoniste
 - 1.3.1. Similitudes
 - 1.3.2. Différences
 - 1.3.3. Vulnérabilité
 - 1.3.4. Événement externe
 - 1.3.5. Climax
 - 1.3.6. Double autorévélation
- 1.4. Héros et ses déviations
 - 1.4.1. Le voyage du héros
 - 1.4.2. Antihéros
 - 1.4.3. Victime
- 1.5. Conflits du personnage
 - 1.5.1. Trame unique
 - 1.5.2. Trame multiple
 - 1.5.3. Types de conflits
- 1.6. Psychologie du personnage
 - 1.6.1. Différences entre le cinéma et la littérature
 - 1.6.2. Émotions
 - 1.6.3. Pensées
 - 1.6.4. Dialogues et monologues
 - 1.6.5. Actions
 - 1.6.6. Allégories visuelles et sonores
- 1.7. Dialogues et personnage
 - 1.7.1. Le rôle du dialogue
 - 1.7.2. Voix
 - 1.7.3. Sous-textes
 - 1.7.4. Dialogue explicatif
- 1.8. Personnage et scène
 - 1.8.1. Précédents
 - 1.8.2. Protagoniste et antagoniste
 - 1.8.2.1. Statu quo
 - 1.8.2.2. Désir
 - 1.8.2.3. Motivations
 - 1.8.2.4. Stratégies
 - 1.8.2.5. État d'esprit
 - 1.8.2.6. Relations
 - 1.8.2.6.1. Émotionnels
 - 1.8.2.6.2. Sociales
 - 1.8.2.6.3. Espace
- 1.9. Personnage et information
 - 1.9.1. Audience principale
 - 1.9.2. Monde histoire et monde récit
 - 1.9.3. Suspense et surprise
 - 1.9.4. Anticipations et impulsions
- 1.10. Le succès dans la forge d'un personnage-mythe
 - 1.10.1. Mythe
 - 1.10.2. Signification du mythe
 - 1.10.3. La poétique d'Aristote

Module 2. Création de la trame

- 2.1. Une introduction au scénario
 - 2.1.1. Concepts de base
 - 2.1.1.1. Idée
 - 2.1.1.2. Synopsis
 - 2.1.1.3. Trame
 - 2.1.1.4. Traitement
 - 2.1.1.5. Échelle
 - 2.1.1.6. Scénario
- 2.2. Origine et structure du scénario
 - 2.2.1. Idée maîtresse
 - 2.2.2. Contre-idée
 - 2.2.3. Supposé
 - 2.2.4. Point pivot
 - 2.2.5. Climax
 - 2.2.6. Action moralisatrice
- 2.3. Créer la trame
 - 2.3.1. Fondements narratifs
 - 2.3.1.1. Déclencheur
 - 2.3.1.2. Conflit
 - 2.3.1.3. Nœud
 - 2.3.1.4. Résolution
 - 2.3.2. Trame et information
 - 2.3.3. Trame archétypale
 - 2.3.4. Synthèse
- 2.4. Éléments de la trame
 - 2.4.1. Cohérence
 - 2.4.1.1. Interne
 - 2.4.1.2. Externe
 - 2.4.2. Vraisemblance
 - 2.4.3. Genres et sous-genres
 - 2.4.4. Personnages
 - 2.4.5. Tonalité
 - 2.4.6. Arc dramatique
 - 2.4.7. Trames, sous-trames et conclusion
 - 2.4.8. Traitement
- 2.5. Les limites de trame télévisuelle
 - 2.5.1. Scénario de film vs. Scénario de télévision
 - 2.5.2. Besoins
 - 2.5.3. Types d'écriture
 - 2.5.3. Contraintes de production
 - 2.5.4. Échelle
- 2.6. Deux paradigmes: États-Unis et Europe
 - 2.6.1. Courants américains
 - 2.6.1.1. Classique
 - 2.6.1.2. Moderne
 - 2.6.2. Courants européens
 - 2.6.2.1. Néoréalisme
 - 2.6.2.2. Nouvelle Vague
 - 2.6.2.3. Dogme
 - 2.6.3. Autres courants
- 2.7. Le temps dans le récit
 - 2.7.1. Modification
 - 2.7.1.1. Désordre
 - 2.7.1.2. Fragmentation
 - 2.7.1.3. Ressources
 - 2.7.2. Narration, altération et intrigue
- 2.8. Dialogues et action
 - 2.8.1. Manifestations de la trame
 - 2.8.1.1. Espaces
 - 2.8.1.2. Dialogues
 - 2.8.1.3. Sous-texte
 - 2.8.1.4. Éléments à éviter
 - 2.8.1.5. Axe d'action
 - 2.8.1.6. Délimitation de la scène

- 2.8.1.7. Description et action
- 2.8.1.8. Rythme et détails
- 2.9. Scénario technique, storyboard et bande sonore
 - 2.9.1. Scénario technique
 - 2.9.1.1. Éléments
 - 2.9.1.2. Format
 - 2.9.1.3. Échelle
 - 2.9.2. Storyboard
 - 2.9.2.1. Éléments
 - 2.9.2.2. Format
 - 2.9.3. Scénario sonore
 - 2.9.3.1. Éléments
 - 2.9.3.2. Format
- 2.10. Programmes d'écriture de scénario
 - 2.10.1. Caractéristiques
 - 2.10.1.1. Formats
 - 2.10.1.2. Échelles
 - 2.10.1.3. Cartes
 - 2.10.1.4. Travail en collaboration
 - 2.10.1.5. Productivité
 - 2.10.1.6. Importer et exporter
 - 2.10.1.7. Applications en ligne ou de bureau
 - 2.10.1.8. Listes et rapports
 - 2.10.1.9. Interaction avec d'autres programmes
 - 2.10.2. Exemples de programmes
 - 2.10.2.1. Logiciel gratuit
 - 2.10.2.2. Logiciel propriétaire

Module 3. Le documentaire

- 3.1. Une introduction au genre documentaire
 - 3.1.1. Concepts de base
 - 3.1.1.1. Documentaire et fiction
 - 3.1.2. Développement historique du genre documentaire
 - 3.1.2.1. Types de documentaires
- 3.2. Transformation des documentaires
 - 3.2.1. Tendances actuelles
 - 3.2.2. Hybridations
 - 3.2.3. Exemples
- 3.3. Transformation des documentaires II
 - 3.3.1. Langage documentaire
 - 3.3.1.1. Développement historique de la langue documentaire
 - 3.3.2. Exemples
- 3.4. Narrations et documentaires
 - 3.4.1. Stratégie narrative
 - 3.4.2. Format et contenu du scénario du documentaire
 - 3.4.3. Traitement
 - 3.4.3.1. Visuel
 - 3.4.3.2. Auditif
 - 3.4.4. Choix et délimitations du projet documentaire
- 3.5. Narrations et documentaires II
 - 3.5.1. Types de stratégies de narration
 - 3.5.1.1. Personnages et trame
 - 3.5.1.2. Direction
 - 3.5.1.2.1. Présence explicite ou implicite

- 3.5.1.3. Recherche
- 3.5.1.4. Reconstructions
- 3.5.1.5. Discours
 - 3.5.1.5.1. Oraux
 - 3.5.1.5.2. Visuels
- 3.5.1.6. Autres stratégies narratives
- 3.6. Outils pour la création de documentaires
 - 3.6.1. Images
 - 3.6.1.1. Types
 - 3.6.1.2. Utilisations
 - 3.6.2. Documents audiovisuels
 - 3.6.2.1. Types
 - 3.6.2.2. Utilisations
- 3.7. Outils pour la création de documentaires II
 - 3.7.1. Sons
 - 3.7.1.1. Types
 - 3.7.1.2. Utilisations
- 3.8. Scénario pour un documentaire
 - 3.8.1. Introduction au scénario de documentaire
 - 3.8.2. Approche
 - 3.8.3. Nœud ou développement
 - 3.8.4. Dénouement
- 3.9. Scénario pour un documentaire II
 - 3.9.1. Règle unique
 - 3.9.2. Interviews dans le scénario
 - 3.9.3. Scénario final
- 3.10. Interviews
 - 3.10.1. Document

- 3.10.2. Narrative
- 3.10.3. Émotion
- 3.10.4. Personne interviewée
 - 3.10.4.1. Types
 - 3.10.4.2. Interaction
- 3.10.5. Clôture

Module 4. Introduction au cadre juridique et de travail des scénaristes

- 4.1. Premiers pas dans la création audiovisuelle
 - 4.1.1. Préproduction
 - 4.1.1.1. Scénariste et production
 - 4.1.2. Rapport des ventes
 - 4.1.3. Pitch ou argumentaire de vente
- 4.2. Introduction au pitching de projets transmédiés et multiplateformes
 - 4.2.1. Pitching
 - 4.2.1.1. Types
 - 4.2.1.2. Autres lignes directrices
 - 4.2.1.3. Structure
 - 4.2.1.4. Public
 - 4.2.2. Projet transmédia
 - 4.2.2.1. Composition
 - 4.2.2.2. Plateformes
 - 4.2.2.3. Idées
 - 4.2.2.4. Présentation
- 4.3. Introduction au pitching dans les projets transmédiés et multiplateformes II
 - 4.3.1. Les clés d'un bon pitching
 - 4.3.1.1. Audience
 - 4.3.1.2. Éléments visuels
 - 4.3.1.3. Organisation
 - 4.3.1.4. Feedback ou retour d'information

- 4.4. Phases de la structure de commercialisation d'un film
 - 4.4.1. Existence
 - 4.4.2. Persuasion
 - 4.4.3. Rappel
 - 4.4.4. Placement
 - 4.4.5. Marketing
 - 4.4.6. Représentativité
- 4.5. Festivals, marchés et prix
 - 4.5.1. Festivals
 - 4.5.2. Marchés
 - 4.5.3. Prix
- 4.6. Festivals, marchés et prix II
 - 4.6.1. Europe
 - 4.6.2. Amérique
 - 4.6.3. Afrique
 - 4.6.4. Asie

Module 5. Histoire du cinéma et de la télévision

- 5.1. Les origines du cinéma
 - 5.1.1. Exposer
 - 5.1.1.1. Lumière, 1895
 - 5.1.1.2. Méliès
 - 5.1.2. Raconter
 - 5.1.2.1. Alice Guy
 - 5.1.2.2. Edwin S. Porter
 - 5.1.3. Composer
 - 5.1.3.1. David W. Griffith
 - 5.1.4. De l'exposition du mouvement à la narration de l'intrigue
- 5.2. Industrie cinématographique
 - 5.2.1. Irruption du son
 - 5.2.2. Scénaristes et réalisateurs/réalisatrices
 - 5.2.3. Muet ou sonore?
 - 5.2.3.1. De 1929 à 1939

- 5.2.4. Hollywood
 - 5.2.4.1. Le style classique de 1940 à 1960
- 5.2.5. Les années 60
 - 5.2.5.1. Tradition
 - 5.2.5.2. Nouvelle perspective
- 5.2.6. Des années 1980 à aujourd'hui
 - 5.2.6.1. Consommation mondiale
 - 5.2.6.2. Le septième art
- 5.3. Cinéma et propagande pendant la Seconde Guerre mondiale
 - 5.3.1. La propagande nazie
 - 5.3.1.1. Leni Riefenstahl
 - 5.3.1.1.1. Esthétique du triomphe
 - 5.3.2. Propagande américaine
 - 5.3.2.1. Propagande didactique de l'armée
 - 5.3.3. Cinéma et histoire
 - 5.3.3.1. Cinéma historique
 - 5.3.3.1.1. Documentaires
 - 5.3.3.1.2. Fiction
 - 5.3.3.2. Histoire à la télévision
 - 5.3.3.2.1. Images
 - 5.3.3.2.2. Mots
- 5.4. Genre documentaire
 - 5.4.1. Origine
 - 5.4.1.1. Documentaire ethnographique
 - 5.4.1.1.1. Flaherty
 - 5.4.1.2. Documentaire social
 - 5.4.1.2.1. Grierson
 - 5.4.1.2.2. Ivens
 - 5.4.1.3. Explorer le monde
 - 5.4.1.3.1. Suivant
 - 5.4.1.3.2. Remote
 - 5.4.1.4. Principes fondamentaux
 - 5.4.1.4.1. Esthétiques
 - 5.4.1.4.2. Éthiques

- 5.5. Genre documentaire II
 - 5.5.1. Cinéma direct
 - 5.5.1.1. L'innovation dans le parcours cinématographique
 - 5.5.1.2. Raconter avec la réalité
 - 5.5.1.2.1. Frederick Wiseman
 - 5.5.1.3. L'essor du documentaire
 - 5.5.1.3.1. Les années 70
 - 5.5.1.3.2. Nouvelles stratégies narratives
 - 5.5.1.3.2.1. Michael Moore
 - 5.5.1.3.3. 20ème siècle
 - 5.5.1.3.4. Héritage
 - 5.5.1.3.5. Progrès
- 5.6. Télévision
 - 5.6.1. Scénario
 - 5.6.1.1. Télévisuel
 - 5.6.1.2. Plateformes de vidéo en streaming
 - 5.6.1.3. Romans visuels
 - 5.6.1.4. Terme de la télévision traditionnelle
 - 5.6.1.5. Un nouvel essor de la télévision
 - 5.6.1.5.1. Amérique du nord
 - 5.6.1.6. Les séries au 19ème siècle
- 5.7. Télévision II
 - 5.7.1. Fiction américaine
 - 5.7.1.1. Étape de base
 - 5.7.1.1.1. Single Play
 - 5.7.1.1.2. Western
 - 5.7.1.1.3. Action

- 5.8. Télévision III
 - 5.8.1. Fiction américaine
 - 5.8.1.1. Évolution des genres
 - 5.8.1.1.1. Policier
 - 5.8.1.1.2. Science-fiction
 - 5.8.1.1.3. Comédie
 - 5.8.1.1.4. Drame professionnel
- 5.9. Télévision IV
 - 5.9.1. Fiction américaine
 - 5.9.1.1. Évolution et essor
 - 5.9.1.1.1. Mini-séries
 - 5.9.1.1.2. Enfants et jeunes
 - 5.9.1.1.3. Animation pour adultes
 - 5.9.1.1.4. Feuilletons
 - 5.9.2. Fiction latino-américaine
 - 5.9.2.1. Prédominance des feuilletons télévisés
- 5.10. Narrations dans le cinéma actuel
 - 5.10.1. Narratifs modulaires
 - 5.10.1.1. Anachronisme
 - 5.10.1.2. Croisées
 - 5.10.1.3. Gamification

Module 6. Formats des séries TV et Internet

- 6.1. Genres de télévision
 - 6.1.1. Les phases de la télévision
 - 6.1.2. Évolution
 - 6.1.3. Caractéristiques générales de la fiction télévisée
 - 6.1.3.1. Formats
 - 6.1.3.1.1. Types
 - 6.1.3.2. Sérialité
 - 6.1.3.3. Tendances des formats de fiction

- 6.2. Webseries
 - 6.2.1. Concept
 - 6.2.1.1. Genèse
 - 6.2.1.2. Particularités
 - 6.2.1.2.1. Similitudes avec la télévision
 - 6.2.1.2.2. Différences avec la télévision
 - 6.2.2. Publicitaires
 - 6.2.3. Contenu de marque
- 6.3. L'industrie audiovisuelle contemporaine
 - 6.3.1. Nouvelle configuration
 - 6.3.2. Projets à faible coût
 - 6.3.2.1. Innovation et créativité
 - 6.3.3. Connaissance libre
 - 6.3.3.1. Licences
 - 6.3.3.1.1. Creative Commons
 - 6.3.4. Internet
 - 6.3.4.1. Financement
 - 6.3.4.1.1. Crowdfunding et crowdlending
 - 6.3.5. Projets transmédias
 - 6.3.5.1. Narrations
 - 6.3.5.2. Nouveaux formats
- 6.4. Créer un projet audiovisuel à faible coût
 - 6.4.1. Production
 - 6.4.2. Lancement et diffusion
 - 6.4.2.1. Réseaux sociaux
 - 6.4.2.2. Festivals
- 6.5. Procédural
 - 6.5.1. Structure en série
 - 6.5.1.1. Trames
 - 6.5.1.2. Personnages
 - 6.5.1.3. Industrie
 - 6.5.1.4. Recommandations
- 6.6. Drame
 - 6.6.1. Structure en série
 - 6.6.1.1. Trames
 - 6.6.1.2. Personnages
 - 6.6.1.3. Industrie
 - 6.6.1.4. Recommandations
 - 6.6.1.5. Pluralité
 - 6.6.1.5.1. Premier âge d'or
 - 6.6.1.5.2. Deuxième âge d'or
 - 6.6.1.5.3. Troisième âge d'or
- 6.7. Sériel
 - 6.7.1. Structure en série
 - 6.7.1.1. Thématiques
 - 6.7.1.2. Trames
 - 6.7.1.3. Personnages
 - 6.7.1.4. Industrie
 - 6.7.1.5. Recommandations
- 6.8. Comédie
 - 6.8.1. Structure en série
 - 6.8.1.1. Trames
 - 6.8.1.2. Personnages
 - 6.8.1.3. Humour
 - 6.8.1.4. Industrie
 - 6.8.1.5. Recommandations
- 6.9. La nouvelle comédie
 - 6.9.1. Structure en série
 - 6.9.1.1. Thématiques
 - 6.9.1.2. Trames
 - 6.9.1.3. Personnages
 - 6.9.1.4. Industrie
 - 6.9.1.5. Sauts formels
 - 6.9.1.6. Recommandations

- 6.10. Animation
 - 6.10.1. Structure en série
 - 6.10.1.1. Singularités
 - 6.10.1.2. Pédiatrie
 - 6.10.1.3. Juvénile
 - 6.10.1.4. Adulte
 - 6.10.1.5. Animé

Module 7. Scénario du court-métrage

- 7.1. Une introduction aux courts métrages
 - 7.1.1. Concept
 - 7.1.2. Origine
 - 7.1.3. Évolution
- 7.2. Le court métrage dans l'industrie audiovisuelle
 - 7.2.1. Développement historique
 - 7.2.2. Tendances
- 7.3. De l'idée au scénario littéraire
 - 7.3.1. Idée
 - 7.3.2. Synopsis
 - 7.3.3. Écriture littéraire
 - 7.3.3.1. Intitulé
 - 7.3.3.2. Description
 - 7.3.3.3. Dialogue
 - 7.3.3.4. Transition
- 7.4. Scénario technique
 - 7.4.1. Annotations
 - 7.4.2. Scénario
 - 7.4.3. Plan numéroté
 - 7.4.4. Séquence numérotée
 - 7.4.5. Mouvement de la caméra
 - 7.4.6. Musique
 - 7.4.7. Effets sonores
 - 7.4.8. Nom du personnage
 - 7.4.9. Nom de scène
 - 7.4.9.1. Intérieur/Extérieur
 - 7.4.9.2. Jour/Nuit
 - 7.4.10. Plan d'étage
- 7.5. Storyboard
 - 7.5.1. Origine
 - 7.5.2. Fonction
 - 7.5.3. Caractéristiques
 - 7.5.3.1. Images en séquence
 - 7.5.3.2. Textes
 - 7.5.4. Éléments
 - 7.5.4.1. Plans
 - 7.5.4.2. Personnages
 - 7.5.4.3. Action de la prise
 - 7.5.4.4. Durée du tournage
- 7.6. Scénario sonore
 - 7.6.1. Origine
 - 7.6.2. Fonction
 - 7.6.3. Caractéristiques
- 7.7. Scénario sonore II
 - 7.7.1. Éléments
 - 7.7.1.1. Bande sonore
 - 7.7.1.2. Son direct
 - 7.7.1.3. Dialogues
 - 7.7.1.4. Foley

- 7.7.1.5. Effects
- 7.7.1.6. Environnements
- 7.7.1.7. Musique
- 7.7.1.8. Silence
- 7.8. Clips vidéo, publicités et bandes-annonces
 - 7.8.1. Clips vidéo
 - 7.8.2. Spots publicitaires
 - 7.8.3. Remorques
- 7.9. Des courts métrages aux micro et nanofilms
 - 7.9.1. Courts métrages
 - 7.9.2. Micrométrages
 - 7.9.3. Nanométrages
- 7.10. Festivals
 - 7.10.1. Définition
 - 7.10.2. Types
 - 7.10.3. Prix

Module 8. Scénarios dans les jeux vidéo

- 8.1. Une introduction aux jeux vidéo
 - 8.1.1. Concept
 - 8.1.2. Origine
 - 8.1.3. Industrie du divertissement
 - 8.1.4. L'ère d'Internet
- 8.2. Les jeux vidéo dans l'industrie audiovisuelle
 - 8.2.1. Évolution historique
 - 8.2.1. Leadership
 - 8.2.1.1. Marketing
 - 8.2.1.2. Corporations
- 8.3. Structure narrative des jeux vidéo
 - 8.3.1. Théorie
 - 8.3.1.1. Littéraire
 - 8.3.1.2. Jeux vidéo
 - 8.3.1.3. Narration du jeu vidéo
 - 8.3.1.3.1. Personnages et joueurs
 - 8.3.1.3.2. Défini et indéfini
 - 8.3.2. Intertextualité
 - 8.3.3. Hypertexte
 - 8.3.4. Ludologie
- 8.4. Genres de jeux vidéo
 - 8.4.1. Origines
 - 8.4.1.1. Types selon Chris Crawford
 - 8.4.1.1.1. Compétence et action
 - 8.4.1.1.2. Stratégie et cognitifs
 - 8.4.2. Types actuellement
 - 8.4.2.1. Action
 - 8.4.2.2. Déclencheurs
 - 8.4.2.3. Stratégie
 - 8.4.2.4. Simulation
 - 8.4.2.5. Sports
 - 8.4.2.6. Courses
 - 8.4.2.7. Aventures
 - 8.4.2.8. Rôle
 - 8.4.2.9. Autres
 - 8.4.2.10. Sandbox
 - 8.4.2.11. Musicale
 - 8.4.2.12. Puzzle
 - 8.4.2.13. Jeux de société
 - 8.4.2.14. Éducation
 - 8.4.3. Hybridation
- 8.5. Développement du monde, du caractère et des objectifs
 - 8.5.1. Monde
 - 8.5.2. Personnages
 - 8.5.3. Objectifs

- 8.6. Document de conception
 - 8.6.1. Game Design Document (GDD)
 - 8.6.1.1. Noyau
 - 8.6.1.2. Trame ou storyline
 - 8.6.1.3. Description
 - 8.6.1.4. Technologie
 - 8.6.1.5. Modes de jeu
 - 8.6.1.6. Mécanique du jeu
 - 8.6.1.7. Options
 - 8.6.1.8. Environnements
 - 8.6.1.9. Articles
- 8.7. Scénario technique
 - 8.7.1. Du scénario littéraire au scénario technique
 - 8.7.2. Éléments du scénario technique
 - 8.7.2.1. Durée des niveaux
 - 8.7.2.2. Caméras
 - 8.7.2.3. Story board
 - 8.7.2.4. Description de chaque élément
 - 8.7.2.4.1. Visualisation
 - 8.7.2.4.2. Diagramme
 - 8.7.2.5. Commandes
 - 8.7.2.6. Définition des objectifs par niveaux
 - 8.7.2.7. Document de conception
- 8.8. Analyse vidéoludique
 - 8.8.1. Sémiologie
 - 8.8.2. Esthétiques de communication
 - 8.8.3. Ludologie
 - 8.8.4. Analyse de film
 - 8.8.5. Psychologie
 - 8.8.6. Exemple pratique

Module 9. Analyse et adaptations

- 9.1. L'analyse des histoires
 - 9.1.1. Controverse
 - 9.1.2. Évoquer
 - 9.1.3. Difficultés
 - 9.1.4. Difficultés
- 9.2. Analyse I: couverture
 - 9.2.1. Fiche d'analyse
 - 9.2.2. Exemples
- 9.3. Exemples
 - 9.3.1. Page d'accueil
 - 9.3.1.1. Idée
 - 9.3.1.2. Synopsis
 - 9.3.1.3. Recommandations
- 9.4. Analyse III: Commentaire
 - 9.4.1. Commentaire
 - 9.4.2. Recommandations
- 9.5. Analyse IV: personnages
 - 9.5.1. Ventilation
 - 9.5.1.1. Personnages
 - 9.5.1.2. Recommandations
- 9.6. Analyse V: évaluation commerciale
 - 9.6.1. Dimension commerciale
 - 9.6.1.1. Notes de développement
 - 9.6.1.2. Évaluation commerciale
 - 9.6.1.3. Recommandations
- 9.7. Adaptation pour le cinéma et la télévision
 - 9.7.1. Prémises
 - 9.7.2. Traduction
 - 9.7.3. Adaptation
 - 9.7.4. Créativité
 - 9.7.4.1. Méthode



- 9.7.5. Obstacles
- 9.7.6. Marchés
- 9.7.7. Sources
- 9.7.8. Fidélité et authenticité
- 9.7.9. Narration et perspective
- 9.8. Adaptation littéraire
 - 9.8.1. Caractéristiques
 - 9.8.2. Interrelation avec le cinéma
 - 9.8.2.1. Similitudes
 - 9.8.2.2. Divergences
 - 9.8.3. Générer un instant original
 - 9.8.4. Langue audiovisuelle et langue littéraire
- 9.9. Adaptation théâtrale
 - 9.9.1. Caractéristiques
 - 9.9.2. Interrelation avec le cinéma
 - 9.9.2.1. Similitudes
 - 9.9.2.2. Divergences
 - 9.9.3. Relation avec le public
 - 9.9.4. Méta-écriture théâtrale et filmique
- 9.10. Adaptation à la bande dessinée
 - 9.10.1. Caractéristiques
 - 9.10.2. Interrelation avec le cinéma
 - 9.10.2.1. Similitudes
 - 9.10.2.2. Divergences
 - 9.10.3. Neuvième art
 - 9.10.3.1. Séquentiel
 - 9.10.3.2. Influence
 - 9.10.4. Exemple

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.



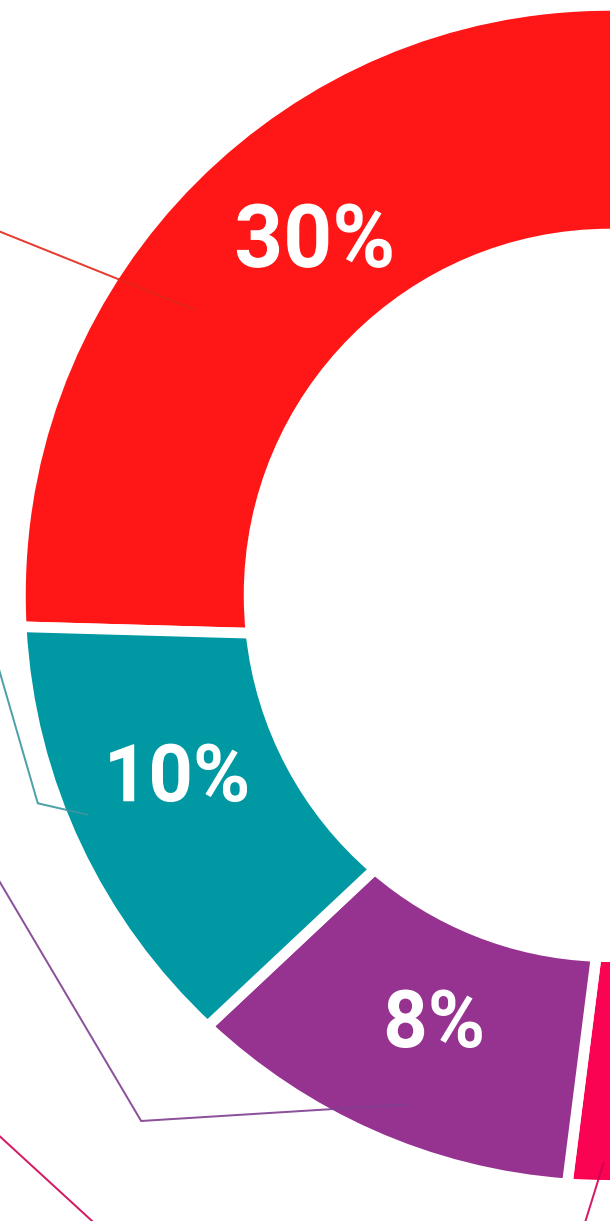
Pratiques en compétences et aptitudes

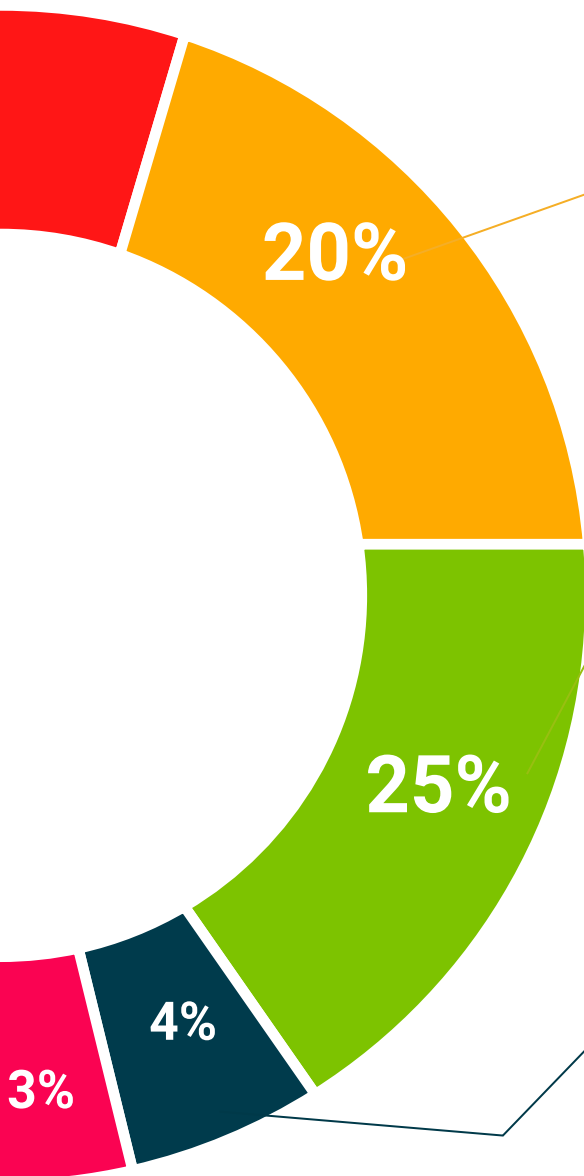
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle 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 Mastère Spécialisé en Scénario Audiovisuel vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Spécialisé délivré par TECH Université Technologique.



“

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

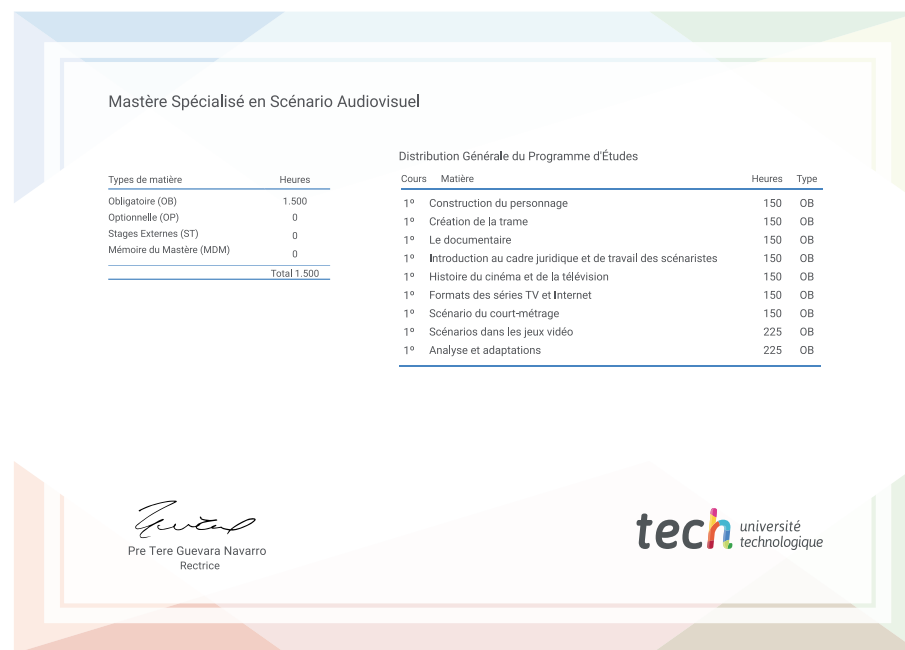
Ce **Mastère Spécialisé en Scénario Audiovisuel** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Mastère Spécialisé** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Scénario Audiovisuel**

N.º d'heures officielles: **1.500 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

Mastère Spécialisé Scénario Audiovisuel

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université
Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Spécialisé

Scénario Audiovisuel

