

Certificat

Conception de la Gamification



tech universit 
technologique

Certificat Conception de la Gamification

- » Modalit : en ligne
- » Dur e: 6 semaines
- » Quali cation: TECH Universit  Technologique
- » Horaire:   votre rythme
- » Examens: en ligne

Acc s au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/conception-gamification

Accueil

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 gamification dans les jeux vidéo est utilisée pour motiver les joueurs et les maintenir impliqués grâce à des éléments tels que les récompenses, les défis et la progression. Ces mécanismes captivent les joueurs et les incitent à continuer à jouer. Il n'est donc pas surprenant que l'industrie des jeux vidéo soit l'une des plus lucratives au monde. Pour cela, TECH a lancé cette formation unique où l'étudiant se plongera dans les réalisations, les niveaux, les points, les défis, les classements et la narration afin de maintenir l'intérêt des joueurs et de leur offrir une expérience enrichissante. Tout cela grâce à une méthodologie basée sur la présentation des connaissances dans différents supports audiovisuels et avec un format 100% en ligne qui permet une flexibilité maximale dans le temps.



“

Grâce à ce Certificat vous apprendrez à utiliser les classements et les systèmes de récompense pour stimuler et maintenir l'engagement des joueurs"

La Conception de la Gamification pour les jeux vidéo continue d'évoluer avec les avancées technologiques telles que la réalité virtuelle, la réalité augmentée et l'intelligence artificielle. Ces innovations ouvrent de nouvelles possibilités pour créer des expériences de jeu toujours plus immersives et passionnantes. Ainsi, elle a transcendé les jeux vidéo et a été appliquée dans divers domaines, tels que l'éducation, le marketing, la santé et la formation en entreprise. L'application d'éléments ludiques dans ces contextes cherche à augmenter la participation, l'apprentissage et la motivation.

Étant donné que ce domaine ne cesse de se développer et qu'il compte de plus en plus d'adeptes dans le monde entier, les entreprises recherchent des professionnels qui comprennent les motivations et les besoins des utilisateurs afin de créer des expériences attrayantes et plaisantes pour les utilisateurs. De là est né ce Certificat qui apprendra au professionnel à générer des émotions positives, des défis équilibrés et des récompenses significatives pour maintenir l'attention et l'engagement.

Il s'agit d'une expérience d'apprentissage délivrée dans un mode entièrement en ligne qui permet aux étudiants non seulement d'étudier quand et où ils le souhaitent, mais aussi de répartir leur charge d'apprentissage en fonction de leurs autres engagements. En outre, le programme offre une solide méthodologie *Relearning*, grâce à cela, le diplômé pourra intégrer les connaissances les plus avancées de manière progressive et naturelle, sans devoir passer des heures à les mémoriser.

Ce **Certificat en Conception de la Gamification** 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 Conception de la Gamification
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques pour réaliser le processus d'auto évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes
- ◆ 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 n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Découvrez comment appliquer les principes du Modèle d'Octalyse et des Core Drives pour intensifier la participation et l'engagement des utilisateurs dans n'importe quel contexte"

“

Démarquez-vous en tant que professionnel de la Conception de la Gamification et saisissez de nouvelles opportunités de carrière”

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 programme. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Bénéficiez de la liberté d'étudier à votre rythme et de n'importe où grâce au format 100% en ligne de TECH.

Avec la méthode du Relearning vous assimilerez toutes les connaissances grâce à un processus d'apprentissage à la fois pratique et progressif, sans avoir besoin de passer des heures à mémoriser.



02 Objectifs

Par son engagement en faveur de l'excellence académique, le principal objectif de TECH est de transmettre au titulaire de ce diplôme une série de compétences et d'aptitudes qui feront de lui un professionnel hautement qualifié. Tout au long du programme, vous découvrirez des thématiques fondamentales telles que le Modèle d'Octalyse, Core Drives et le développement de stratégies de gamification, entre autres. Ainsi, il sera capable de créer des expériences engageantes, motivantes et gratifiantes pour l'utilisateur. Vous pourrez ainsi atteindre vos objectifs professionnels grâce à un enseignement novateur et alternatif à la formation en classe.



“

Devenez un leader en matières de stratégies de gamification efficaces qui favorisent la réussite de vos projets”



Objectifs généraux

- ◆ Maîtriser en détail le secteur de la gamification, son développement et son expansion
- ◆ Parvenir à l'autonomie dans le développement des jeux vidéo et de leurs spécialisations
- ◆ Améliorer les compétences en matière de conception pour créer des jeux vidéo attrayants et faciles à utiliser
- ◆ Gérer les processus de documentation spécialisée
- ◆ Explorer le fonctionnement du monde des affaires et de la vente





Objectifs spécifiques

- ◆ Différencier les produits interactifs et leurs supports de manière professionnelle
- ◆ Assimiler la mission, la vision et les valeurs du développement et de la conception de jeux
- ◆ Création d'un design cohérent en fonction des bases théorique de la conception de jeux de société
- ◆ Analyser les types de produit
- ◆ Connaître les différents rôles professionnels dans l'industrie du jeu

“

Maîtrisez l'art de la Conception de la Gamification et devenez un expert dans la création d'expériences de jeu immersives et motivantes”

03

Structure et contenu

Le programme d'études du Certificat a été méticuleusement conçu pour offrir aux professionnels une formation de pointe Conformément aux exigences proposées par l'équipe enseignante de ce programme, le programme aborde les notions les plus à jour et les plus pertinentes dans le domaine de la Gamification. Ainsi, en seulement 6 semaines de formation entièrement en ligne, le diplômé aura acquis les compétences nécessaires pour devenir un leader dans son domaine En outre, le programme a été élaboré par une équipe d'experts reconnus, ce qui offre aux professionnels la confiance qu'ils peuvent compter sur un accompagnement de qualité.

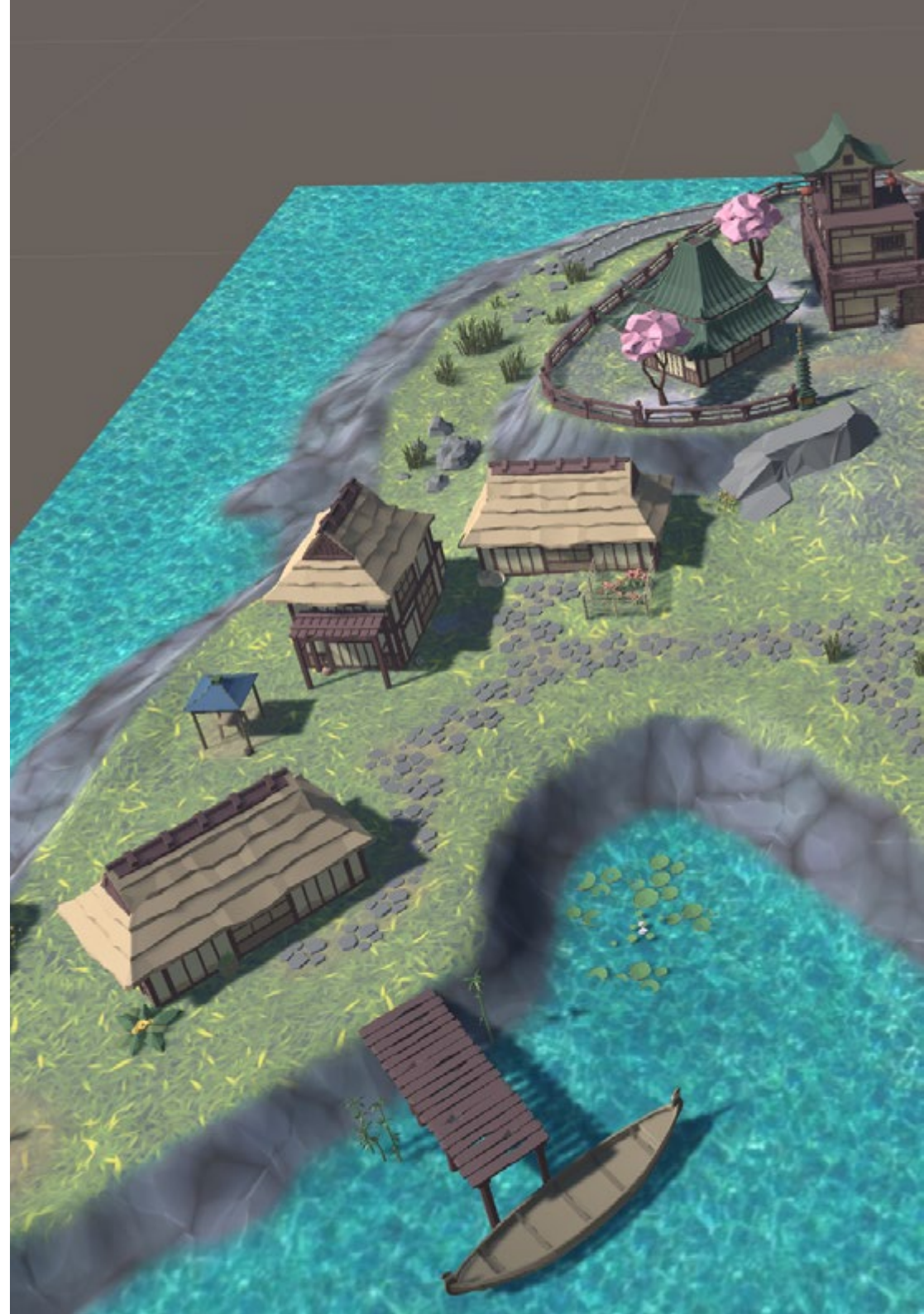


“

Explorez l'influence sociale et le pouvoir des interactions entre les joueurs pour concevoir des expériences de jeu socialement attrayantes grâce à un programme d'études innovant et rigoureux”

Module 1. Conception de la Gamification

- 1.1. Octalysis Framework
 - 1.1.1. Octalysis Framework
 - 1.1.2. Core Drives
 - 1.1.3. Neuvième unité
- 1.2. Signification
 - 1.2.1. Objectifs
 - 1.2.2. Outils
 - 1.2.3. Étude de cas
- 1.3. Développement
 - 1.3.1. Objectifs
 - 1.3.2. Outils
 - 1.3.3. Étude de cas
- 1.4. Automatisation
 - 1.4.1. Objectifs
 - 1.4.2. Outils
 - 1.4.3. Étude de cas
- 1.5. Propriété
 - 1.5.1. Objectifs
 - 1.5.2. Outils
 - 1.5.3. Étude de cas
- 1.6. L'influence sociale
 - 1.6.1. Objectifs
 - 1.6.2. Outils
 - 1.6.3. Étude de cas
- 1.7. La pénurie
 - 1.7.1. Objectifs
 - 1.7.2. Outils
 - 1.7.3. Étude de cas





- 1.8. L'imprévisibilité
 - 1.8.1. Objectifs
 - 1.8.2. Outils
 - 1.8.3. Étude de cas
- 1.9. Évasion
 - 1.9.1. Objectifs
 - 1.9.2. Outils
 - 1.9.3. Étude de cas
- 1.10. Barème de notation
 - 1.10.1. Niveau 1
 - 1.10.2. Niveau 2
 - 1.10.3. Niveau 3

“

Un programme conçu par les meilleurs experts pour que vous vous transformiez en un professionnel d'élite en maîtrisant les objectifs et les techniques nécessaires à la Conception de la Gamification"

04

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.



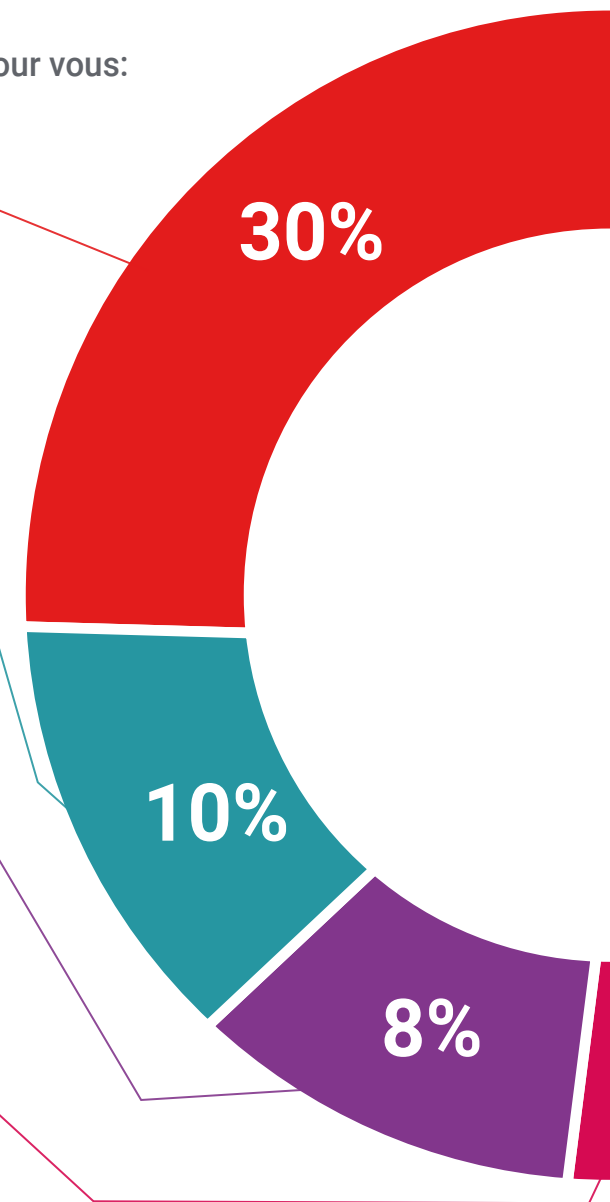
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Conception de la Gamification 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.





“

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre Certificat sans avoir à
vous soucier des déplacements ou des
formalités administratives”*

Ce **Certificat en Conception de la Gamification** 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 Conception de la Gamification**

N° 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



Certificat

Conception de la Gamification

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

Conception de la Gamification