

Certificat Gamification



tech universit 
technologique

Certificat Gamification

- » Modalit : en ligne
- » Dur e: 6 semaines
- » Qualification: TECH Universit  Technologique
- » Intensit : 16h/semaine
- » Horaire:   votre rythme
- » Examens: en ligne

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

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

Pour rendre les jeux vidéo ou les divertissements numériques plus attrayants pour les utilisateurs, au milieu de tous les accès à l'information disponibles aujourd'hui, il est nécessaire de connaître tout et plus encore sur la Gamification. Ce programme permettra à l'étudiant d'acquérir une compréhension approfondie du langage utilisé dans le développement des jeux gamifiés. Analyser l'évolution de la gamification et de ses concurrents. Grâce à la méthodologie la plus innovante d'étude 100% en ligne, et dans un environnement totalement sécurisé, vous obtiendrez la qualification en 6 semaines d'étude.





“

TECH vous fournit un environnement d'étude sécurisé, afin que vous puissiez obtenir votre diplôme avec facilité et vous connecter où que vous soyez. Inscrivez-vous maintenant au Certificat en Gamification”

Dans ce Certificat en Gamification, l'étudiant comprendra le contexte social, les technologies appliquées, l'utilisabilité, la psychologie et les affaires. Vous disposerez ainsi des outils nécessaires pour développer votre carrière grâce à votre connaissance du contexte actuel de la gamification et des jeux vidéo.

Il convient de noter qu'une équipe d'enseignants experts en tant que *game designer* présentera au professionnel ses expériences les plus remarquables, en approfondissant les problèmes que pose la gamification afin qu'il puisse comprendre comment les surmonter sans craindre l'échec.

Dans le cadre de la création du jeu vidéo gamifié, le professionnel apprendra l'importance de la narration et comment l'appliquer efficacement pour atteindre les objectifs spécifiques du produit conçu. Toujours en rapport avec les jeux de société comme point d'origine de la gamification. Étudier les différents types de jeux tels que: Serious Games, Entertainment Games et Transmedia Games.

En seulement 6 semaines, l'étudiant acquiert toutes ces connaissances *online*, ce qui lui donne la possibilité d'adapter le support d'étude à son propre emploi du temps et à ses obligations. Sans avoir à se rendre dans une salle de classe physique ou à respecter un horaire prédéterminé, les étudiants sont libres de télécharger tout le support pédagogique et de l'étudier à leur propre convenance. De plus, tout ce support est disponible à partir de n'importe quel appareil mobile ou fixe doté d'une connexion Internet.

Ce **Certificat en 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 gamification et en développement de jeux vidéo
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Des exercices pratiques afin d'effectuer un processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur l'importance des images dans les jeux vidéo
- ◆ Des cours théoriques, des questions posées à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel vous seront proposés
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Se tourner vers l'avenir, c'est savoir que pour travailler dans le secteur des jeux vidéo, il faut être à la page. Formez-vous maintenant avec des experts et en ligne"

“

Pour vous démarquer dans un secteur aussi vaste et concurrentiel, vous devez être prêt. TECH vous donne juste ce dont vous avez besoin et avec le confort que vous souhaitez”

Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés 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 l'étudiant devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du cursus. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Développez votre CV et rendez-le plus intéressant grâce à ce programme en Gamification 100% en ligne.

Vous comprendrez comment créer un jeu vidéo gamifié et comment en faire une entreprise.



02 Objectifs

En raison de l'importance de la technologie aujourd'hui, l'objectif principal de ce programme est de préparer des professionnels hautement qualifiés ayant des qualités différenciées au sein de l'industrie numérique. Spécialisés dans la création de jeux vidéo gamifiés, ils comprennent le contexte actuel de la gamification et du secteur du divertissement numérique. Pour y parvenir, nous allons approfondir la résolution des problèmes que pose la gamification et comment les résoudre avec succès.





“

Vous surmonterez les problèmes liés au développement de jeux vidéo gamifiés sans craindre l'échec. Avec ce programme, vous disposerez des outils nécessaires”



Objectifs généraux

- ◆ Maîtriser en profondeur le domaine de la gamification, son développement et son expansion
- ◆ Analyser toutes les variables des jeux vidéo et de leur industrie
- ◆ Professionnaliser les bases théoriques de la gamification appliquées dans chaque domaine de spécialisation
- ◆ Atteindre l'autonomie dans le développement des jeux vidéo et de leurs spécialisations





Objectifs spécifiques

- ◆ Connaissance approfondie du langage du développement de jeux gamifiés
- ◆ Analyser l'évolution de la gamification et de ses concurrents
- ◆ Résolution de problèmes dans le cadre du développement professionnel de la gamification
- ◆ Acquérir les compétences nécessaires d'un développeur de jeux gamifiés professionnel

“

Votre vision en tant que professionnel dans le monde des jeux vidéo sera totalement différente après cette formation”

03

Structure et contenu

De la compréhension des bases de la gamification aux jeux de société originaux en passant par le divertissement éducatif, le *E-learning* et le *Edutainment*. Tant la connaissance des différents types de gamification, du contexte social et des problèmes liés à la recherche de solutions professionnelles. Même en sachant quelles technologies sont utilisées; ainsi qu'en analysant la convivialité, la psychologie et les affaires. C'est une partie de ce que les étudiants trouveront dans ce Certificat qui leur permettra d'élargir leurs possibilités dans le domaine du développement de jeux vidéo en seulement 6 semaines.



“

Vous disposerez d'un syllabus complet et professionnel qui vous aidera à booster votre carrière dans le domaine de la Gamification”

Module 1. Gamification

- 1.1. La gamification
 - 1.1.1. Gamification
 - 1.1.2. Ludification
 - 1.1.3. Jeux
- 1.2. *Game learning et behaviour design*
 - 1.2.1. *Game-based learning*
 - 1.2.2. *Human focused design*
 - 1.2.3. *Behavioural design*
- 1.3. *E-learning et Playful learning*
 - 1.3.1. *E-learning*
 - 1.3.2. *Playful learning*
 - 1.3.3. *Edutainment*
- 1.4. Types de Gamification
 - 1.4.1. Jeux sérieux
 - 1.4.2. Jeux de divertissement
 - 1.4.3. Jeux transmédia
- 1.5. Les contextes sociaux de la gamification
 - 1.5.1. AED
 - 1.5.2. DED
 - 1.5.3. Obstacles
- 1.6. Professionnaliser de la gamification
 - 1.6.1. Professionnels
 - 1.6.2. Méconnaissance
 - 1.6.3. Bridges





- 1.7. Problèmes liés à la gamification
 - 1.7.1. Temps
 - 1.7.2. Argent
 - 1.7.3. Public cible
- 1.8. Technologies de gamification
 - 1.8.1. Technologie
 - 1.8.2. PBL
 - 1.8.3. Rejet
- 1.9. Jeux vidéo, jeux et narration
 - 1.9.1. Jeux vidéo
 - 1.9.2. Jeux de société
 - 1.9.3. Narration
- 1.10. Utilisabilité, psychologie et affaires
 - 1.10.1. Utilisabilité
 - 1.10.2. Psychologie
 - 1.10.3. Business

“ *Exceller dans votre carrière dans l'industrie du jeu vidéo. Obtenez votre Certificat en Gamification en seulement 6 semaines* ”

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.



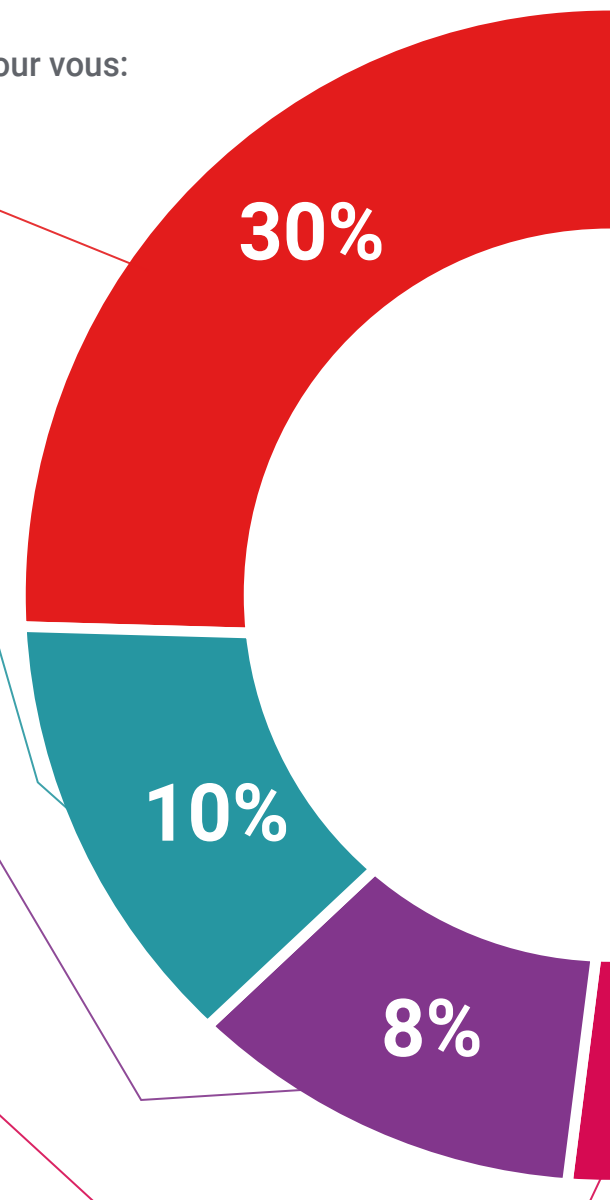
Pratique des aptitudes et des compétences

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 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.



“

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

Ce **Certificat en 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 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

tech université
technologique

Certificat
Gamification

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

Certificat Gamification

