

Certificat

Modèles Économiques de la Gamification





Certificat Modèles Économiques de la Gamification

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

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/modeles-economiques-gamification

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Structure et contenu

page 12

04

Méthodologie

page 16

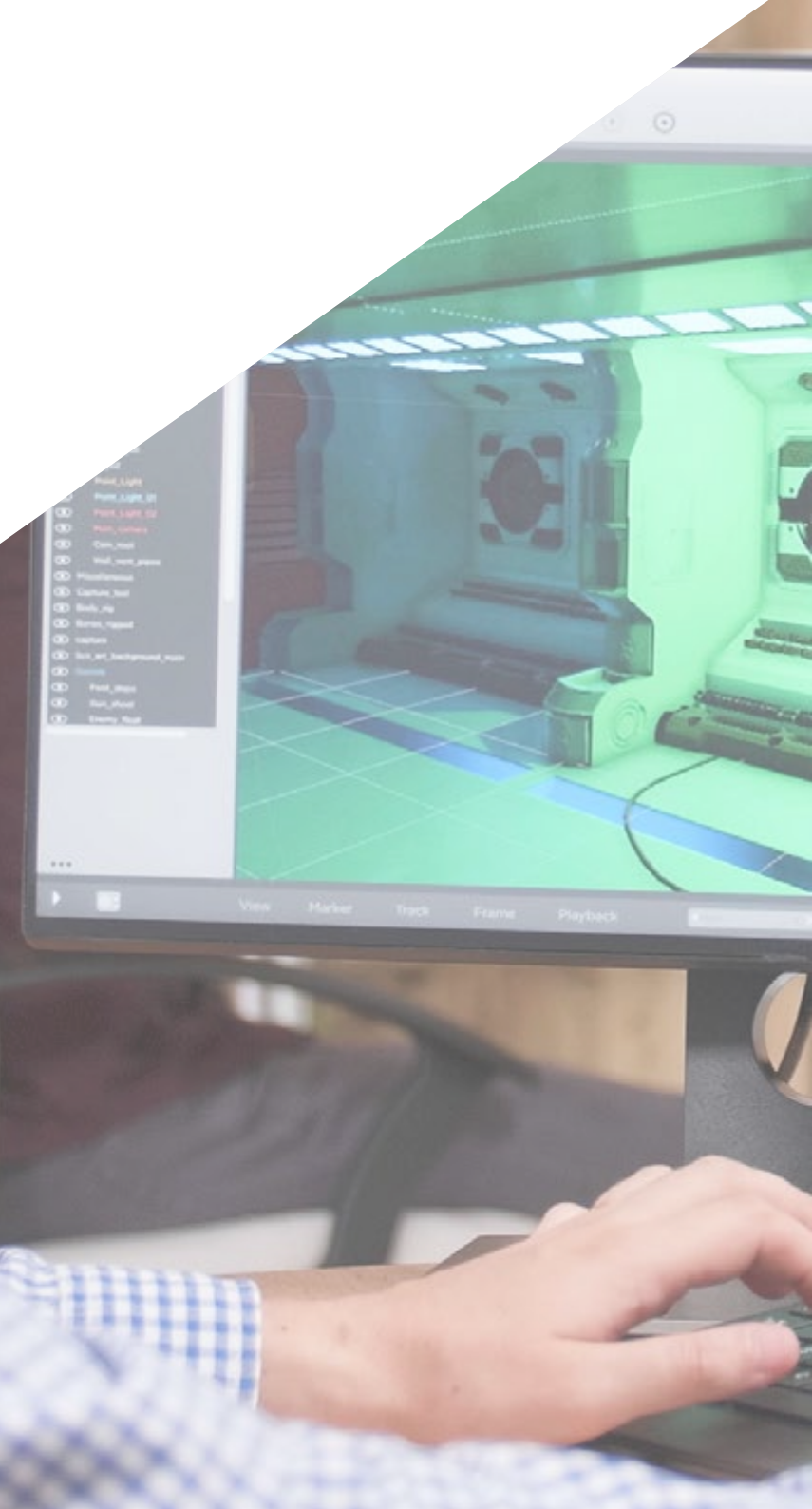
05

Diplôme

page 24

01 Présentation

Dans l'industrie du jeu vidéo, le modèle commercial mis en œuvre pour rendre le produit gamifié visible et rentable est aussi important que sa conception. Les jeux vidéo qui connaissent le plus de succès sont le fruit d'un travail acharné de marketing et de promotion, et il est parfois indispensable de réunir les capitaux nécessaires à leur réalisation et à leur développement. Le professionnel doit connaître tous les principes qui conduiront au succès et au positionnement de son projet. Ce programme de 6 semaines, 100% en ligne, vous permettra d'y parvenir.





“

Vous apprendrez à utiliser les méthodes et les outils de Marketing les plus efficaces pour attirer l'attention de l'utilisateur. Mettre en œuvre le bon modèle commercial qui rendra votre produit rentable”

La plupart des jeux les plus populaires sont des versions free-to-play, auxquelles des millions de personnes peuvent accéder pour se divertir pleinement, sans aucun investissement de la part de l'utilisateur, si ce n'est la console ou l'appareil qu'il utilise et sa connexion internet. Certains offrent même un soutien à leurs joueurs par le biais de tournois mondiaux. Des tournois mondiaux où ils attribuent de gros prix. C'est le cas de *League of Legends*. Alors comment maintenir ces grands projets?

Derrière toute cette conception se cache une stratégie visant à faire du projet une entreprise rentable. Élaborer un plan de marketing efficace, des événements, des promotions, gérer les bons *Pitches*. Comprendre l'importance de la stratégie de marque dans le secteur des jeux vidéo et savoir comment l'appliquer avec succès, ainsi qu'identifier le prototype le plus adapté à chaque type de produit.

Avec ce Certificat, l'étudiant sera en mesure de maîtriser tous les points clés à suivre pour la vente d'un prototype gamifié et gèrera toutes les procédures de levée de capitaux pour le développement de nouveaux produits à succès. Vous aurez accès à un campus virtuel qui comprend des salles de réunion, des forums, des chats privés avec un personnel formé afin que le professionnel se sente toujours accompagné. Vous pourrez également télécharger le support pour le consulter dès que vous en aurez besoin.

Avec la facilité de pouvoir étudier de n'importe où, n'importe quand et n'importe comment, puisque le système d'étude de TECH est entièrement en ligne et selon la méthodologie *Relearning*. Cette méthode permettant un apprentissage agile et une mémorisation des concepts et des cas pratiques présentés. La durée de cette qualification est d'environ 6 semaines ou 150 heures.

Ce **Certificat en Modèles Économiques de la Gamification** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts de la Gamification dans les 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 où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur l'importance des images dans les jeux vidéo
- ◆ Leçons 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



Il offre un regard approfondi sur les différentes possibilités de lever des capitaux pour le développement de produits nouveaux et performants. Apprenez le concept d'investissement à partir de la base"

“

Il est parfaitement conscient de l'importance de l'image de marque dans le secteur des jeux vidéo. Appliquez les bons principes dans vos projets pour réussir"

Grâce à ce Certificat, vous maîtriserez le bon Pitch pour faire connaître votre produit gamifié.

TECH vous propose le système de studio qui répond le mieux à vos besoins.

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.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira une formation immersive programmée pour 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. Cela se fera à l'aide d'un système innovant de vidéos interactives réalisées par des experts reconnus ayant une grande expérience de la formation personnelle thérapeutique.



02 Objectifs

Dans le cadre de ce programme, des objectifs généraux et spécifiques ont été mis en évidence qui traitent en détail de ce que le professionnel réalisera après cette formation. Pouvoir traiter l'ensemble des informations, méthodes et outils pour la vente et le commerce de jeux vidéo gamifiés est l'objectif de ce Certificat. Pour ce faire, l'équipe pédagogique a procédé à une sélection exhaustive des contenus les plus actuels et les plus spécifiques, disponibles sous différents formats sur le campus virtuel.





“

Ce diplôme vous donnera les clés nécessaires pour vous démarquer dans un secteur très concurrentiel”



Objectifs généraux

- ◆ Maîtriser en profondeur le domaine de la gamification, son développement et son expansion
- ◆ Explorer le comportement du monde des affaires et de la vente
- ◆ 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

- ◆ Connaître les modèles commerciaux du secteur et ses caractéristiques
- ◆ Analyser l'importance de l'image de marque et son application réussie
- ◆ Explorer les moyens de lever des capitaux pour le développement de nouveaux produits
- ◆ Identifier le bon prototype pour chaque type de produit
- ◆ Comprendre les clés de la vente d'un prototype

“

Être capable d'appliquer le bon modèle économique au prototype conçu est une véritable compétence. Commencez votre formation maintenant dès maintenant"

03

Structure et contenu

Ce programme a été conçu en tenant compte de la dynamique actuelle des professionnels qui souhaitent se former. Qui souhaitent être formés, mais ne trouvent pas les moyens de le faire efficacement. Le contenu est structuré en sous-thèmes, permettant à l'étudiant d'avancer pas à pas vers son développement. Dans lequel des enseignants spécialisés vous accompagneront à travers la plateforme 100% numérique de TECH Université Technologique.





“

Du contenu spécialement conçu pour ce programme et exclusif. Ce programme est disponible dès maintenant”

Module 1. Modèles commerciaux et vente de jeux vidéo gamifiés

- 1.1. Communication
 - 1.1.1. Développeurs
 - 1.1.2. Entreprises
 - 1.1.3. Publishers
- 1.2. Promotion
 - 1.2.1. Crowdfunding
 - 1.2.2. Events
 - 1.2.3. Incubateurs
- 1.3. Investisseurs
 - 1.3.1. Capital-risque
 - 1.3.2. Seed money
 - 1.3.3. Angel investor
- 1.4. Marque: identification
 - 1.4.1. Logo
 - 1.4.2. Art conceptuel
 - 1.4.3. Cartes de visite
- 1.5. Marque: exposition
 - 1.5.1. Présence sur le web
 - 1.5.2. Merchandising
 - 1.5.3. Presskit
- 1.6. Marketing
 - 1.6.1. Propre
 - 1.6.2. Délégué
 - 1.6.3. Public
- 1.7. Arguments de vente
 - 1.7.1. Numéros
 - 1.7.2. Statistiques
 - 1.7.3. USP





- 1.8. Prototypes: la mécanique
 - 1.8.1. Mécanique
 - 1.8.2. Esthétiques
 - 1.8.3. Technologie
- 1.9. Autres prototypes
 - 1.9.1. Émergence
 - 1.9.2. Vertical
 - 1.9.3. Horizontal
- 1.10. *Pitch*
 - 1.10.1. Structure
 - 1.10.2. Ventes
 - 1.10.3. Presse

“

Obtenez votre qualification en seulement 6 semaines et 100% en ligne. Adapter votre processus de formation à vos responsabilités quotidiennes”

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.



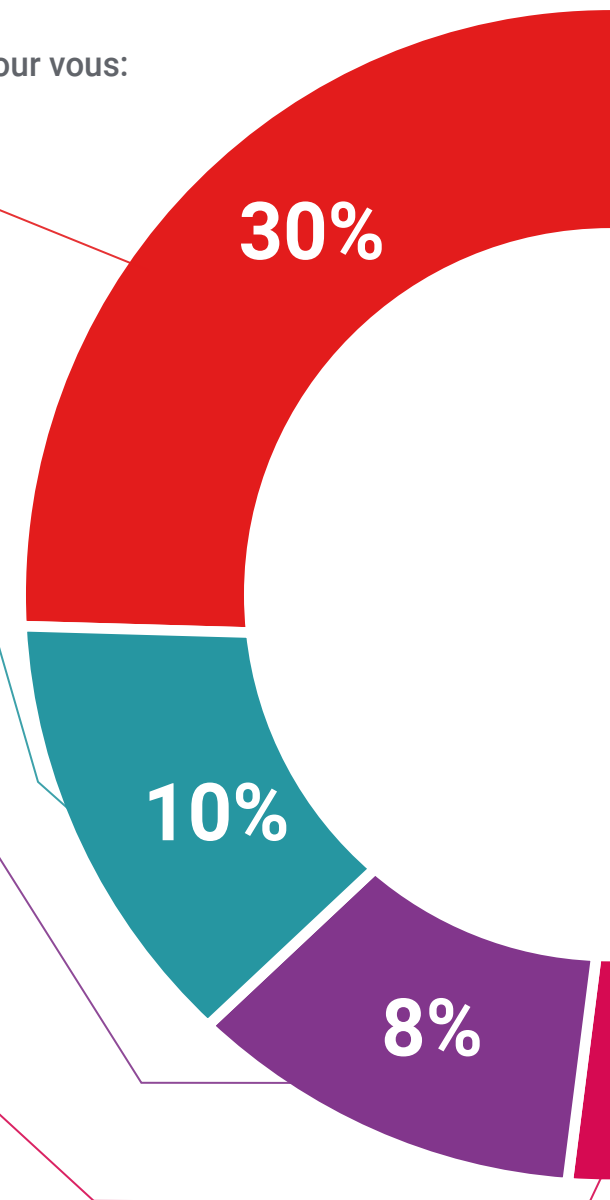
Pratique des aptitudes et des compétences

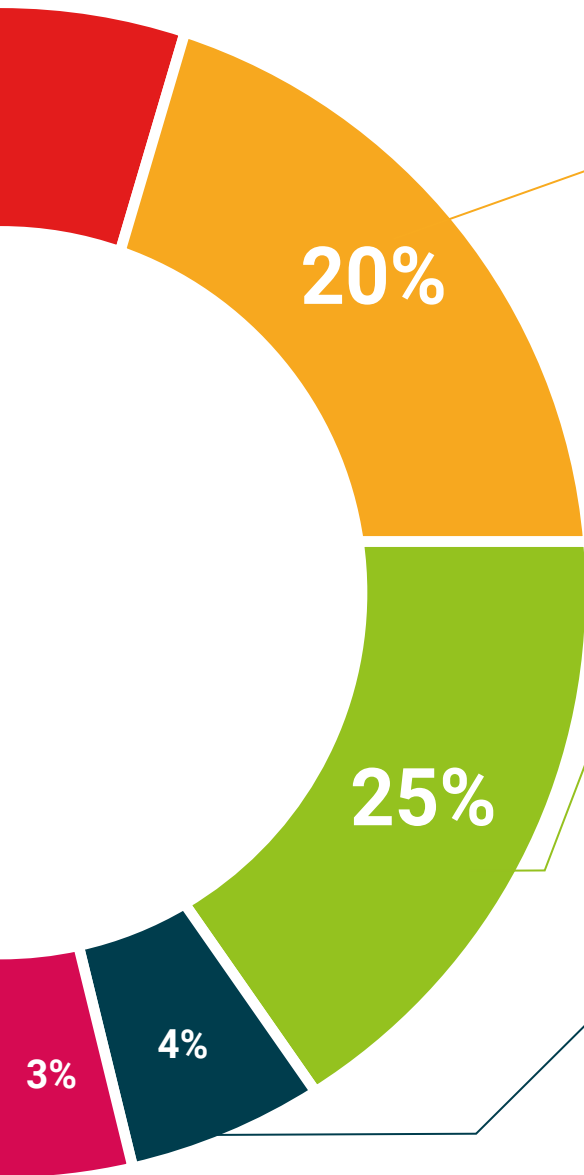
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



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 Diplôme en Modèles Économiques 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.



“

Réussir ce programme et recevoir votre diplôme universitaire sans les tracas du voyage ou de la paperasse”

Ce **Certificat en Modèles Économiques 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 Modèles Économiques de la Gamification**

N.º d'Heures Officielles: **150 h.**



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
Modèles Économiques
de la Gamification

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

Certificat

Modèles Économiques de la Gamification

