

Certificat

Narration et Scénarisation pour la Gamification





Certificat

Narration et Scénarisation pour 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/narration-scenarisation-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

Le succès d'un jeu vidéo est directement lié à l'expérience agréable qu'il procure à l'utilisateur. Au sein de cette expérience, il existe un ensemble d'éléments et de règles élaborés dans un contexte qu'il faut savoir faire tourner. Sans ce contexte, un monde, des personnages ou des activités, une grande partie de la motivation du joueur serait perdue. Dans ce programme, le professionnel se spécialisera dans la création de récits qui s'intègrent parfaitement aux règles conçues au sein des jeux vidéo gamifiés. Un campus virtuel avec les contenus les plus spécialisés sélectionnés par des enseignants experts est à votre disposition.



“

Vous apprendrez à utiliser les méthodes et les outils les plus efficaces pour générer des idées de narration réussies"

Les jeux sont des règles dans un contexte fermé qui s'enchaînent correctement pour créer une expérience agréable. Dans les jeux pour enfants, les règles sont soumises au monde qui les entoure, elles ont certaines limites comme la physique ou la gravité, mais même ainsi, les règles sont créées dans ce contexte pour en faire un succès.

Créer des mondes et des personnages crédibles pour l'esprit humain dans un contexte imaginaire et appliquer les structures narratives classiques à la construction d'une histoire complète exige beaucoup de créativité, mais aussi une maîtrise du sujet. C'est pourquoi le premier sujet à développer dans le cadre de la structure du contenu de ce diplôme permettra de résoudre les principaux obstacles à la génération d'idées créatives.

Savoir gérer les mondes, les scénarios, les types de personnages, le timing et maîtriser le script non linéaire sera possible pour le diplômé de ce programme dédié à l'approfondissement de la Narration et Scénarisation pour la Gamification..

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 Narration et Scénarisation pour la Gamification** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actuel du marché. Les caractéristiques les plus remarquables de la formation 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 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 conférences théoriques, des questions posées à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuelle
- ♦ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Il se distingue par sa maîtrise de la structure caractéristique de l'industrie du jeu vidéo pour les nouveaux produits"

“

*Développez un scénario non linéaire
comme un pro et maîtrisez le timing de
la narration”*

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.

*Formez-vous avec le meilleur système
d'apprentissage en ligne. Actuellement
en vue au niveau international.*

*Vous aussi, vous pouvez développer des
idées créatives pour votre prochain projet
de gamification. Avec ce programme,
vous développerez ces compétences.*



02 Objectifs

Grâce à ce programme, le professionnel sera en mesure de générer des idées créatives et de développer des contextes narratifs qui s'adaptent parfaitement aux règles conçues dans les jeux vidéo gamifiés. Pour ce faire, une équipe d'enseignants experts a sélectionné les contenus les plus spécialisés et vous accompagnera à travers la plateforme numérique fournie par TECH.



“

Créez l'histoire parfaite pour le prochain jeu vidéo. Celui auquel tout le monde voudra jouer”



Objectifs généraux

- ◆ Maîtriser en profondeur le domaine de la gamification, son développement et son expansion
- ◆ Maîtriser les principes permettant de générer des idées pour construire un récit réussi
- ◆ Analyser toutes les variables de l'industrie des jeux vidéo
- ◆ Atteindre l'autonomie dans le développement des jeux vidéo et de leurs spécialisations
- ◆ Améliorer les compétences pour la création de jeux vidéo attrayants et conviviaux





Objectifs spécifiques

- ◆ Utiliser les méthodes et les outils les qui facilitent générer des idées de narration réussies
- ◆ Créer des mondes et des personnages qui sont crédibles pour l'esprit humain dans un contexte imaginaire.
- ◆ Appliquer les structures narratives classiques pour une construction complète de l'histoire
- ◆ Développer la première structure de l'industrie du jeu vidéo pour les nouveaux produits

“

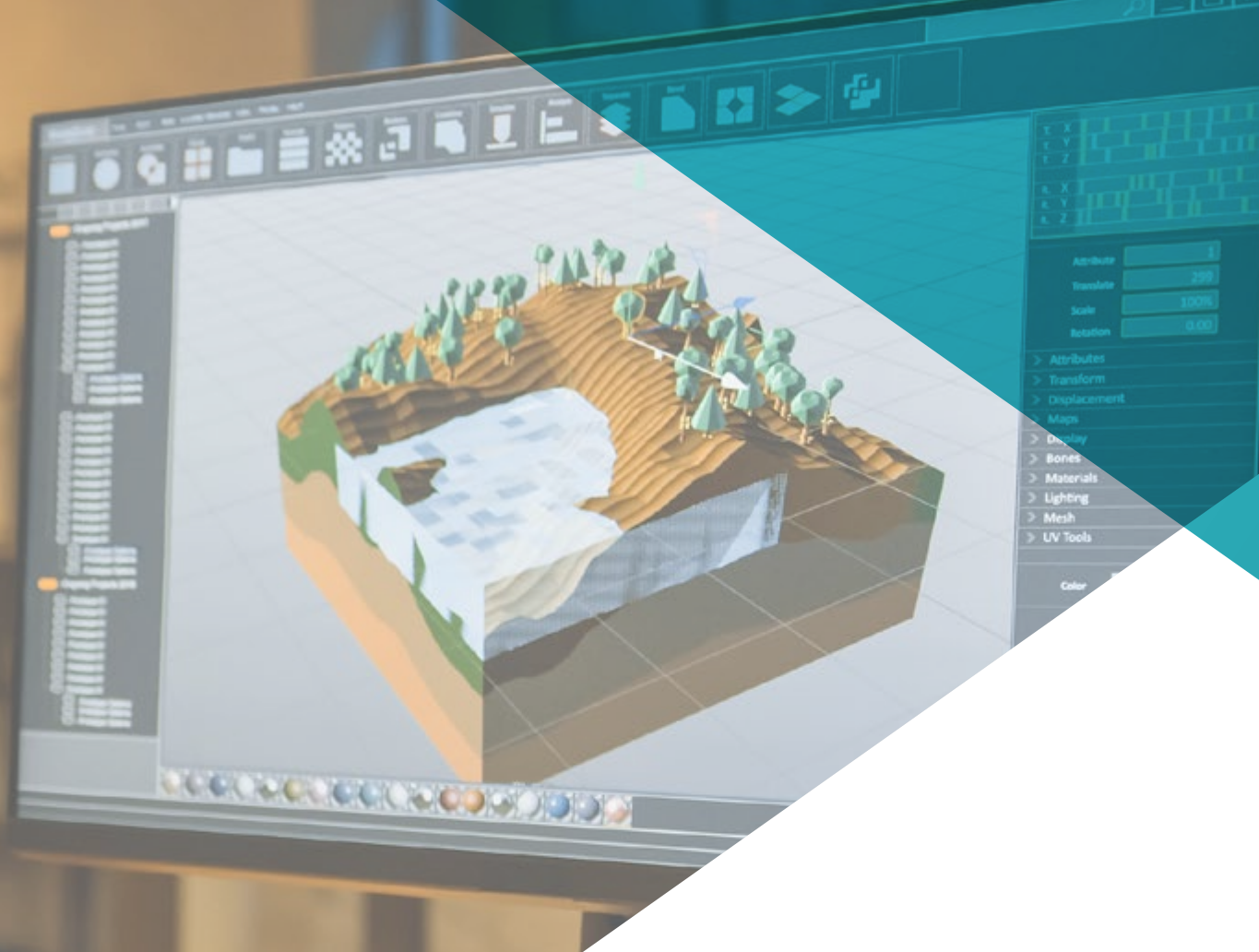
Être capable de tisser une histoire avec les règles du jeu et respecter les principes de jouabilité et de fonctionnalité. C'est le défi que vous serez en mesure de relever après cette formation”

03

Structure et contenu

Conformément aux paramètres de qualité du système d'études TECH, ce diplôme a été conçu grâce au travail d'enseignants spécialisés et de toute l'équipe professionnelle, qui ont été chargés de développer le programme d'études pour un apprentissage adéquat et dynamique de l'étudiant. 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.





“

Vous étudierez à partir d'un campus virtuel confortable qui vous fournira le meilleur contenu dans différents formats. Vous pouvez même le télécharger afin de le consulter chaque fois que vous en avez besoin"

Module 1. Narration et Scénarisation pour la Gamification

- 1.1. Idées de jeux vidéo
 - 1.1.1. Les règles
 - 1.1.2. Blocages
 - 1.1.3. Divertissement
- 1.2. Triangle de rareté
 - 1.2.1. Personage
 - 1.2.2. Monde
 - 1.2.3. Activités
- 1.3. Personnages
 - 1.3.1. Types
 - 1.3.2. Secondaire
 - 1.3.3. Archétypes de Jung
- 1.4. Mondes
 - 1.4.1. Le monde en tant que personnage
 - 1.4.2. Cartes
 - 1.4.3. Ligne historique
- 1.5. Narrations
 - 1.5.1. Narration et récit
 - 1.5.2. Points de vue
 - 1.5.3. Voix et dialogues
- 1.6. Temps
 - 1.6.1. Analepsie
 - 1.6.2. Prolepsis
 - 1.6.3. Paralepsie



- 1.7. Structure classique
 - 1.7.1. Structure
 - 1.7.2. Les points tournants
 - 1.7.3. Le résumé
- 1.8. Le voyage du héros : structure
 - 1.8.1. Parties
 - 1.8.2. Initiation
 - 1.8.3. Retour
- 1.9. Le voyage du héros : outils
 - 1.9.1. Arc de personnage
 - 1.9.2. Monomythe
 - 1.9.3. Outils
- 1.10. Scénario non linéaire

“

*Le temps passe, c'est maintenant
votre heure. Devenez un expert en
Narration et Scénarisation pour
la 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: ***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 Relearning, un système qui renonce à 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 exigent 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 des activités collaboratives et des 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 a été le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures facultés du monde. 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 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 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). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné 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 formation, 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 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 support matériel 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 de nombreux faits scientifiques prouvant l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



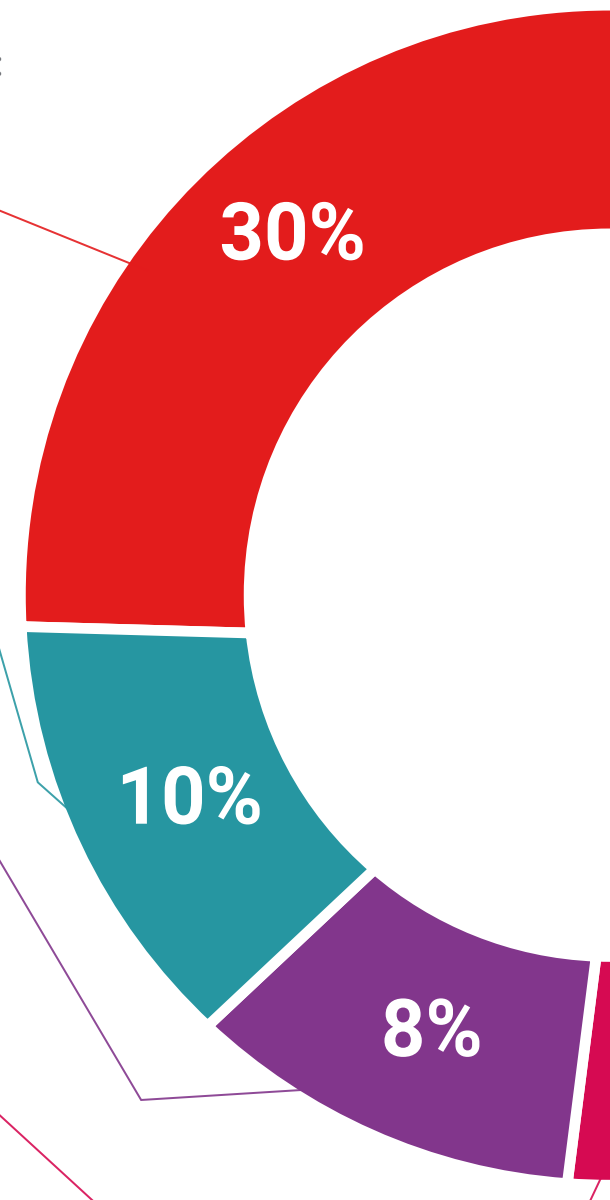
Pratiques en compétences et aptitudes

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.



05 Diplôme

Le Certificat en Narration et Scénarisation pour la Gamification garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et actualisée, l'accès à un diplôme 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 Narration et Scénarisation pour la Gamification** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat** 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 Narration et Scénarisation pour la Gamification**

N.º 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
Narration et Scénarisation
pour la Gamification

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

Certificat

Narration et Scénarisation pour la Gamification

