

# Certificat Avancé

Conception de Jeux Gamifiés et  
Documentation sur les Jeux Vidéos



## Certificat Avancé Conception de Jeux Gamifiés et Documentation sur les Jeux Vidéos

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

Accès au site web: [www.techtitude.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-conception-jeux-gamifies-documentation-jeux-videos](http://www.techtitude.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-conception-jeux-gamifies-documentation-jeux-videos)

# 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 les années 1990, un boom technologique a permis de mettre l'accent sur la conception de jeux multimédias, tels que les graphiques, le son et les effets spéciaux. Aujourd'hui, nous vivons sous les effets de cet essor technologique, mais l'accent est mis de plus en plus sur la fourniture d'une expérience de jeu répondant aux attentes de l'utilisateur. La création d'une interaction facile entre les joueurs pour le divertissement ou à des fins éducatives, d'exercice ou d'expérimentation est beaucoup plus demandée. Le professionnel qui cherche à évoluer dans le domaine de la Certificat Avancé en Conception de Jeux Gamifiés et de la Documentation sur les Jeux Vidéos trouvera dans ce programme tout ce dont il a besoin pour développer sa carrière avec l'agilité et la qualité requises.





“

*Vous apprendrez la véritable mission du divertissement, des jeux de société aux jeux vidéo, et vous apprendrez à concevoir des créations réussies”*

Depuis le début de la civilisation, les gens jouent à des jeux de société. Selon les historiens, le jeu le plus ancien remonte à 3.000 ans avant Jésus-Christ. Il s'agissait d'un plateau, de dés et de pions qui ont été trouvés en Irak. Un autre jeu de société de l'histoire s'appelait Senet et était pratiqué par les Égyptiens. Plus récemment, les échecs ou les dominos ont été joués dans le monde entier et sont désormais disponibles sous forme numérique. Cette spécialisation permettra d'aborder tous les aspects de la gamification et des jeux.

Dans la génération 8 bits, le design s'est concentré sur le développement d'interfaces et de mécanismes extrêmement simples, cherchant à créer une certaine dépendance chez le joueur, car c'était le modèle économique. Cependant, avoir une idée et vouloir aller plus loin: la rendre réelle et lui donner un objectif durable, voilà le véritable défi pour les professionnels de la conception de jeux gamifiés.

Connaître la mission, la vision, les valeurs, la structure et les différents rôles impliqués dans la réalisation des prototypes. Donner un sens aux projets au-delà du divertissement est le défi que les étudiants apprendront à relever dans ce programme visant à tout enseigner sur la Certificat Avancé en Conception de Jeux Gamifiés et de la Documentation sur les Jeux Vidéos.

Dans ce Certificat Avancé, le professionnel comprendra toutes les formes de communication en entreprise, les techniques et les outils les plus utilisés. En six mois maximum, vous obtiendrez votre qualification entièrement en ligne et par le biais d'un campus virtuel pratique auquel vous vous connecterez comme, où et quand vous le souhaitez. Toujours accompagné d'une équipe d'enseignants experts qui faciliteront votre processus d'étude.

Ce **Certificat Avancé en Conception de Jeux Gamifiés et de la Documentation sur les Jeux Vidéos** contient le programme éducatif le plus complet et le plus à jour du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts professionnels de la gamification
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations scientifiques et 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 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



*TECH vous offre la possibilité de devenir un professionnel dans les spécialités les plus recherchées dans le monde du travail d'aujourd'hui"*

“

*Si vous êtes déjà dans le monde du design et souhaitez faire progresser votre carrière. Ce programme est fait pour vous, commencez maintenant 100% en ligne"*

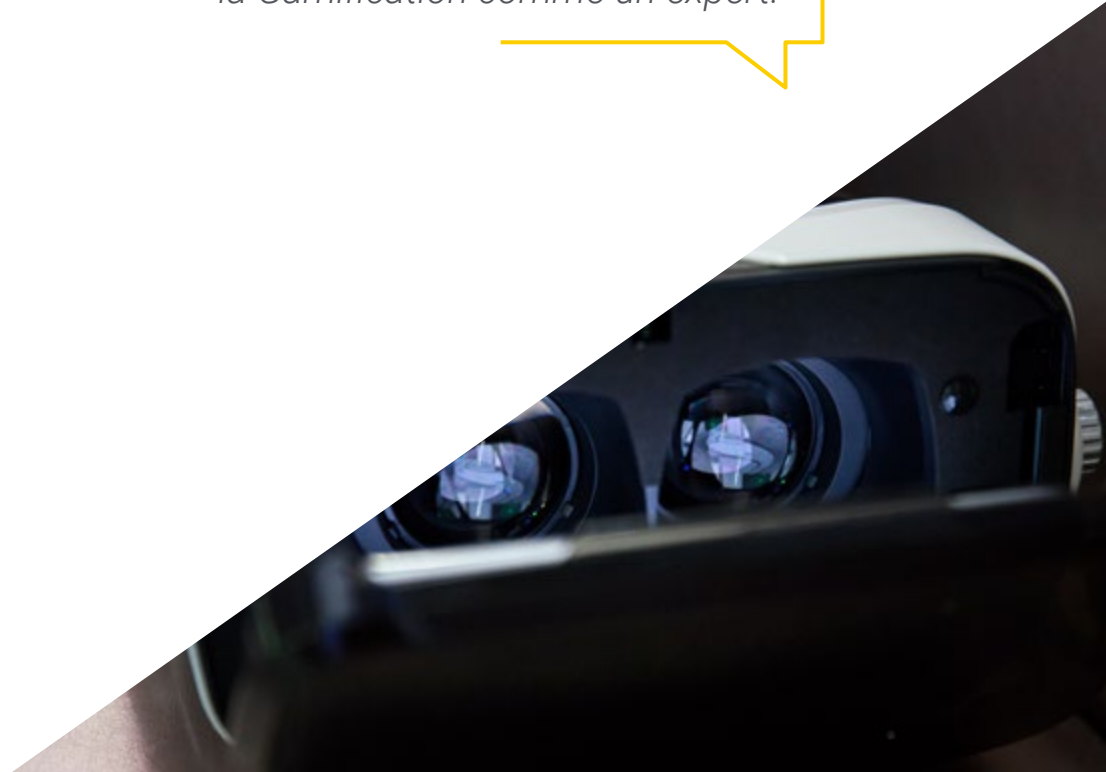
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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.

*Apprenez tout sur les trois C fondamentaux de l'art de la Conception de Jeux Gamifiés.*

*Vous maîtriserez tous les éléments de conception du Game Design et de la Gamification comme un expert.*

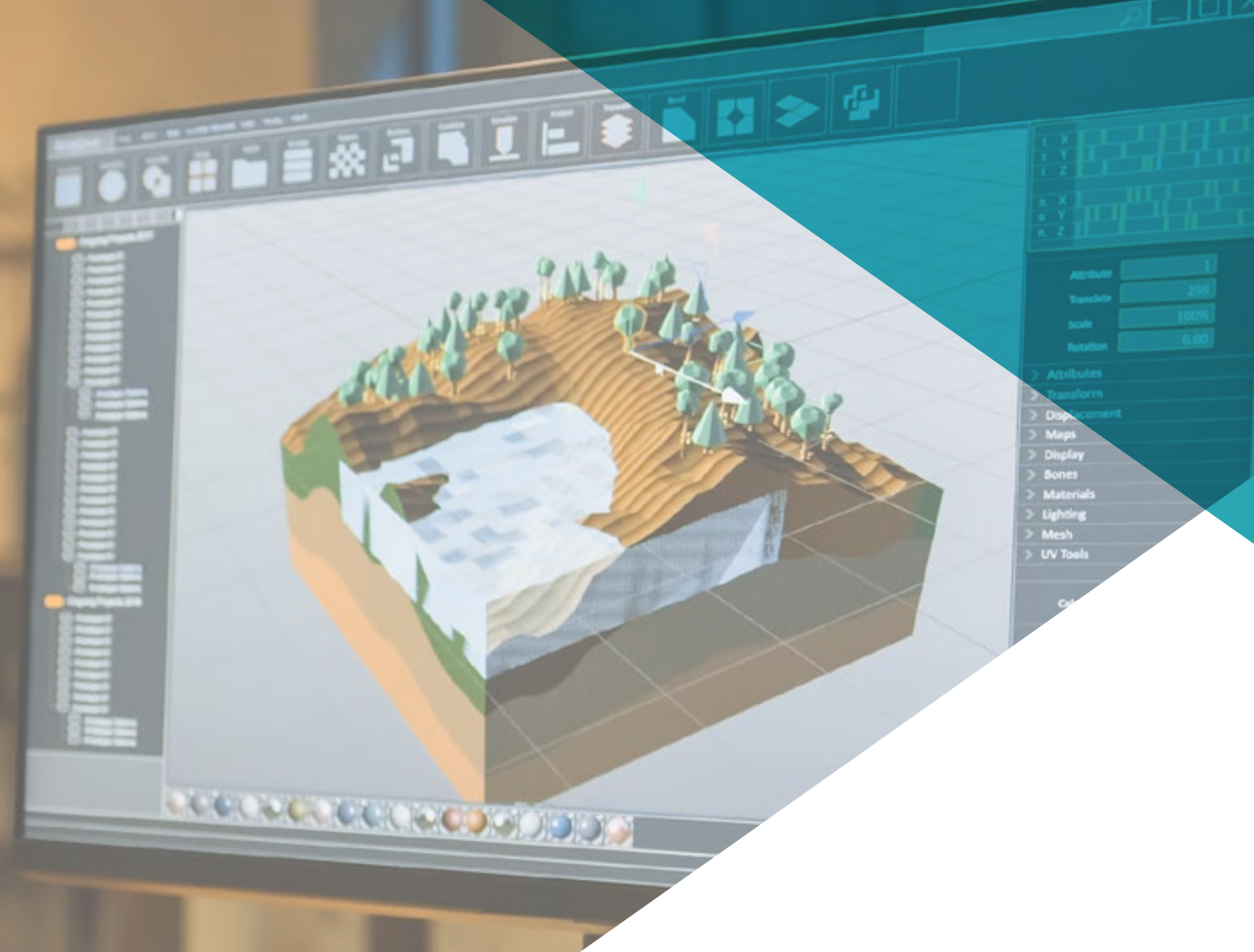


# 02 Objectifs

Certificat Avancé en Conception de Jeux Gamifiés et de la Documentation sur les Jeux Vidéos fournira aux étudiants toutes les connaissances des techniques, des processus et des normes qui sont actuellement nécessaires pour une carrière réussie. Internaliser les fondamentaux de la gamification et les différentes formes de communication pour réussir leur performance au sein d'une équipe de travail. Ce programme permet de former le professionnel à la maîtrise solide du développement des jeux vidéo.







“

*Permettre le développement de jeux utiles qui créent un lien avec les gens”*



## 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
- ◆ Comprendre la construction, l'application et les besoins des jeux de société afin de les extrapoler en produits gamifiés
- ◆ Étudier les différents rôles et profils impliqués
- ◆ Améliorer les compétences en matière de conception pour créer des jeux vidéo attrayants et conviviaux
- ◆ Gérer les processus de documentation spécialisée



*Visualisez-vous comme un entrepreneur dans le monde de la conception de jeux et marchez vers la réussite. Formez vous avec ce Certificat Avancé"*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Conception de jeux gamifiés

- ◆ Différencier professionnellement les produits interactifs et leurs supports
- ◆ Internaliser la mission, la vision et les valeurs du développement et de la conception de jeux
- ◆ Création d'un design cohérent selon les bases théoriques de la conception de jeux de société
- ◆ Analyse des types de produits
- ◆ Approfondir les différents rôles professionnels dans l'industrie du jeu

### Module 2. *Game desing* et Gamification

- ◆ Maîtrisez les outils et les principes fondamentaux de la conception de jeux vidéos
- ◆ Examiner les genres et la typologie des jeux disponibles sur le marché
- ◆ Appliquer avec succès le modèle MDA dans le développement de jeux vidéo gamifiés
- ◆ Mise en œuvre de récompenses par le jeu pour la différenciation du marché
- ◆ Interpréter la conception des niveaux et du monde pour optimiser l'expérience du joueur
- ◆ Équilibrer l'économie du jeu pour une progression réussie du jeu

### Module 3. Documentation dans les jeux vidéo

- ◆ Appliquer professionnellement les piliers de la conception de jeux vidéo dans les systèmes de personnages, de caméras et de contrôle
- ◆ Interpréter la documentation spécialisée dans l'industrie du jeu vidéo
- ◆ Documenter les informations relatives à la conception du jeu de manière ordonnée et utile
- ◆ Maîtriser les stratégies de communication pour un travail d'équipe efficace

# 03

## Structure et contenu

Afin d'offrir la qualité que l'étudiant mérite, ce programme a été structuré par une équipe d'experts en conception de produits interactifs et *Game designer*. Développer le contenu en trois modules avec des sujets spécifiques sur la conception de jeux gamifiés et la documentation dans les jeux vidéo. Détaillée de manière exhaustive en 6 mois d'étude appliquée à un environnement en ligne, à travers un campus virtuel confortable et sécurisé hébergé sur la plateforme de l'Université Technologique TECH.



“

*Traite toutes les techniques de système de récompense dans le cadre des défis de la conception de jeux gamifiés”*

## Module 1. Conception de jeux gamifiés

- 1.1. Conception de jeux gamifiés
  - 1.1.1. Jeu
  - 1.1.2. Jeu vidéo
  - 1.1.3. Le design
- 1.2. Profils concernés
  - 1.2.1. Programmeur
  - 1.2.2. Artiste
  - 1.2.3. Programmeur
- 1.3. Production et QA
  - 1.3.1. Producteur
  - 1.3.2. QA
  - 1.3.3. Scénariste
- 1.4. Autres rôles
  - 1.4.1. Compositeur
  - 1.4.2. Rôles spécialisés
  - 1.4.3. Intermédiaires
- 1.5. Mission
  - 1.5.1. Rôle du concepteur
  - 1.5.2. Des connaissances précieuses
  - 1.5.3. Développement en solitaire
- 1.6. Vision
  - 1.6.1. Possibilités
  - 1.6.2. Ambition
  - 1.6.3. Rétrospective
- 1.7. Valeurs de la gamification
  - 1.7.1. *Constraints*
  - 1.7.2. Planification
  - 1.7.3. *Target*
- 1.8. Spécialités
  - 1.8.1. Meta
  - 1.8.2. Niche
  - 1.8.3. La guerre des clones

- 1.9. Prototypage
  - 1.9.1. Prototype en papier
  - 1.9.2. Du jeu au jeu vidéo
  - 1.9.3. Jeux de société
- 1.10. Structures
  - 1.10.1. Structure et éléments
  - 1.10.2. Brainstorming
  - 1.10.3. Les cinq questions

## Module 2. *Game design* et la gamification

- 2.1. *Gameplay*
  - 2.1.1. *Gameplay*
  - 2.1.2. Les règles
  - 2.1.3. *Setting*
- 2.2. Immersion
  - 2.2.1. Cohérence
  - 2.2.2. Suspension de l'incrédulité
  - 2.2.3. Dimensions
- 2.3. Outils et techniques
  - 2.3.1. Preuve et correction
  - 2.3.2. Expérience
  - 2.3.3. *MDA framework*
- 2.4. Modèle MDA
  - 2.4.1. Mécanique
  - 2.4.2. Dynamique
  - 2.4.3. Esthétiques
- 2.5. Éléments de conception
  - 2.5.1. Genres
  - 2.5.2. Modes de jeu
  - 2.5.3. Dynamique de base
- 2.6. Types d'objectifs
  - 2.6.1. Court terme
  - 2.6.2. Moyen terme
  - 2.6.3. Long terme

- 2.7. Récompenses: gamification
  - 2.7.1. Structure de jeu
  - 2.7.2. Défis
  - 2.7.3. Progression
- 2.8. Récompenses: histoires
  - 2.8.1. Histoires
  - 2.8.2. Secrets
  - 2.8.3. Système
- 2.9. Conception du niveau
  - 2.9.1. *Paper design*
  - 2.9.2. Courbe de difficulté
  - 2.9.3. Théorie du *flow*
- 2.10. Économique
  - 2.10.1. Éléments
  - 2.10.2. Fonctions
  - 2.10.3. Règlement

### Module 3. Documentation dans les jeux vidéo

- 3.1. Les Trois C's
  - 3.1.1. Personnage (*Character*)
  - 3.1.2. Appareil photo
  - 3.1.3. Contrôle
- 3.2. Personnage
  - 3.2.1. Physiologie
  - 3.2.2. Personnalité
  - 3.2.3. Mécanique
- 3.3. Appareil photo
  - 3.3.1. Points de vue
  - 3.3.2. Contrôle de la caméra
  - 3.3.3. Guides de l'appareil photo
- 3.4. Contrôle
  - 3.4.1. Ergonomie de la commande
  - 3.4.2. En rapport avec le personnage
  - 3.4.3. Par rapport à la caméra

- 3.5. Documents généraux
  - 3.5.1. *Game Concept*
  - 3.5.2. *Game Treatment*
  - 3.5.3. *Game Document Design*
- 3.6. Documents spécifiques
  - 3.6.1. Design
  - 3.6.2. Ingénierie
  - 3.6.3. La rédaction
- 3.7. *Game Document Design*
  - 3.7.1. Documentation
  - 3.7.2. Communication
  - 3.7.3. Règles générales
- 3.8. GDD: *one page*
  - 3.8.1. Utilitaire
  - 3.8.2. Structure
  - 3.8.3. Design
- 3.9. GDD: *ten pages*
  - 3.9.1. Utilitaire
  - 3.9.2. Structure
  - 3.9.3. Design
- 3.10. Outils de documentation
  - 3.10.1. La règle de trois
  - 3.10.2. Progression du jeu
  - 3.10.3. Table de la victoire



Ouvrez-vous à un monde de possibilités dans l'industrie numérique. Développez vos connaissances en matière de design avec cet Certificat Avancé en quelques mois seulement"

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.



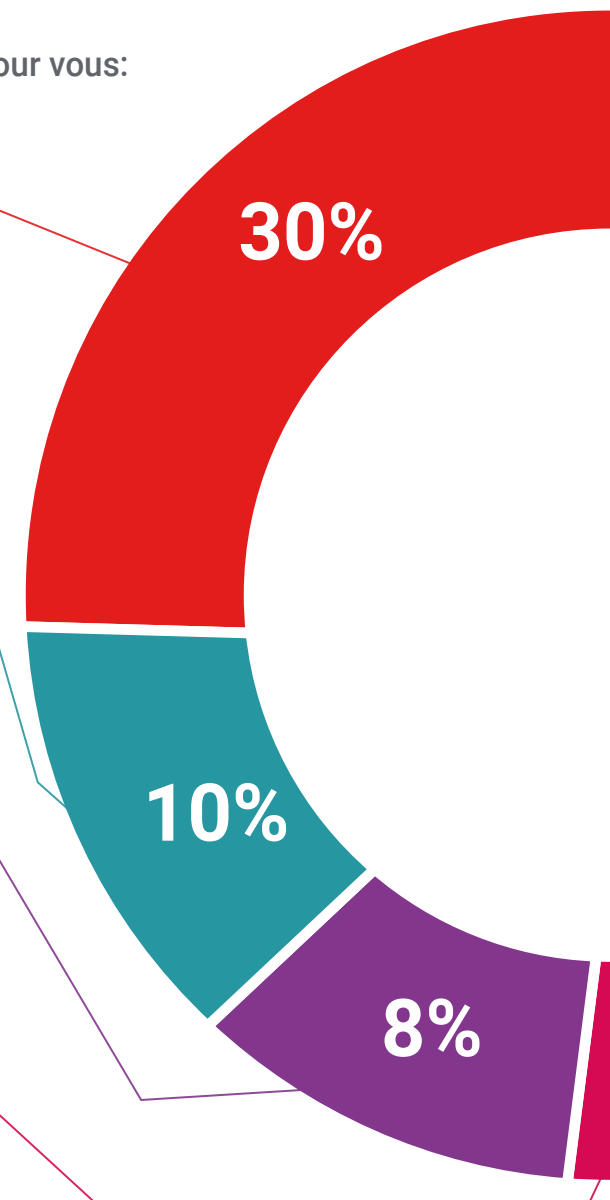
#### Pratique des aptitudes et des compétences

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 Avancé en Conception de Jeux Gamifiés et Documentation sur les Jeux Vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat Avancé 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 Avancé en Conception de Jeux Gamifiés et Documentation sur les Jeux Vidéos** contient le programme le plus complet et le plus actuel du marché.

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

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

Diplôme: **Certificat Avancé en Conception de Jeux Gamifiés et Documentation sur les Jeux Vidéos**

N.° d'heures officielles: **450 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

**tech** université  
technologique

Certificat Avancé  
Conception de Jeux  
Gamifiés et Documentation  
sur les Jeux Vidéos

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

# Certificat Avancé

Conception de Jeux Gamifiés et  
Documentation sur les Jeux Vidéo

