

Certificat Avancé Gamification





Certificat Avancé Gamification

- » 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.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-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

L'une des industries qui acquiert des millions d'utilisateurs chaque jour est celle des jeux vidéo. En effet, ils offrent des expériences différentes et divertissantes à l'utilisateur, avec des récits qui l'engagent, l'impliquent et l'attirent en fonction de l'objectif de la marque. Plus elle engage le joueur et améliore son séjour, plus l'objectif de la Gamification est atteint. Pour fidéliser les joueurs, il faut des compétences et des connaissances. À cette fin, ce programme développe en profondeur tous les sujets pertinents de la gamification, depuis les bases de la gamification et le prototypage sur papier jusqu'à la création d'un jeu vidéo gamifié.





“

*Maîtrisez les techniques qui
rendront vos jeux vidéo mémorables
et désirables pour les utilisateurs”*

Les progrès technologiques ont directement influencé le développement de nouveaux jeux vidéo et la manière dont ils sont présentés au public. Créer des attentes, innover, puis offrir une meilleure expérience de jeu à l'utilisateur n'est possible qu'avec des connaissances spécifiques. La Gamification comprend tous ces aspects, pour faire vivre, ressentir, penser, apprécier, apprendre et partager les gens dans cet espace où l'histoire du jeu se déroule grâce à une motivation.

Introduire des mécaniques innovantes et créatives dans le but de modifier une activité pour motiver les utilisateurs à y participer est un moyen très efficace de maintenir l'intérêt pour le jeu. Finalement, c'est le but de l'expérience, se divertir.

Ce Certificat Avancé abordera les thèmes de la Gamification, les types, le contexte social, les problèmes qui l'entourent, les technologies appliquées, la gamification, *E-learning* et le *playful learning*, les jeux vidéo et leur narration, la convivialité, la psychologie et le commerce; en passant par l'utilisation de Maple jusqu'à la conception de jeux gamifiés.

Le programme est enseigné par une équipe de professionnels exceptionnels choisis par TECH Université Technologique. Pendant les 6 mois d'étude, ils interagiront avec l'étudiant dans un environnement sécurisé et 100% en ligne. Il peut être relié à partir de n'importe quel type de dispositif disposant d'une connexion Internet, mais offre également la possibilité de télécharger tout le support didactique pour le consulter.

Ce **Certificat Avancé en Gamification** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé 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



Rendez votre expérience d'étude confortable et dynamique. Connectez-vous quand et où vous voulez"

“

Grâce à ce Certificat Avancé, vous serez en mesure de produire des jeux vidéo hautement professionnels et d'appliquer la gamification à tout produit"

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, le professionnel sera assisté par un système innovant de vidéos interactives réalisées par des experts reconnus.

Vous comprendrez la mécanique des jeux de société comme un pilier central. Modélisation de nouvelles expériences amusantes.

Commencez une nouvelle expérience vers votre professionnalisation. Formez-vous à la Gamification et qualifiez-vous en ligne en 6 mois seulement.



02 Objectifs

Certificat Avancé en Gamification offrira à ses étudiants la possibilité d'accéder aux connaissances les plus innovantes, ainsi qu'une étude approfondie de l'impact du contexte actuel. Examiner les problèmes de la gamification et apprendre à les surmonter sans craindre l'échec. Internaliser les objectifs des jeux gamifiés afin d'en faire un usage efficace dans leurs futures conceptions. Le profil d'un professionnel polyvalent du développement de jeux vidéo est ainsi complété.





“

*Créer des jeux vidéo plus attrayants grâce
au design et au gameplay”*



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 le comportement des joueurs et leur niveau de satisfaction au sein d'un produit conçu
- ◆ Améliorer les compétences en matière de conception pour créer des jeux vidéo attrayants et conviviaux

“

Obtenez une compréhension approfondie du comportement des joueurs et créez de nouveaux défis pour accroître leur fidélité”





Objectifs spécifiques

Module 1. Gamification

- ◆ 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

Module 2. La gamification appliquée

- ◆ Connaître en profondeur les motivations des joueurs
- ◆ Analyser les expériences des utilisateurs afin d'améliorer l'utilisation du produit gamifié
- ◆ Approfondir les objectifs de la conception de jeux
- ◆ Comprendre en détail les objectifs pour lesquels les jeux gamifiés fonctionnent

Module 3. Conception de jeux

- ◆ 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



03

Structure et contenu

Ce programme a été structuré par une équipe d'experts en conception de produits interactifs et en conception de jeux. Développer le contenu en trois modules avec des sujets spécifiques sur la Gamification appliquée aux jeux vidéo. Il sera détaillé de manière exhaustive en 6 mois, appliqué à un environnement en ligne par le biais d'un campus virtuel confortable et sécurisé, permettant d'obtenir le titre de Certificat Avancé.





“

Apprenez tout sur la Gamification, du développement à l'ergonomie, en passant par la psychologie et les affaires"

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

Module 2. La gamification appliquée aux jeux vidéo

- 2.1. La gamification dans les jeux vidéo
 - 2.1.1. Objectifs
 - 2.1.2. Évaluations
 - 2.1.3. Stages
- 2.2. La motivation dans les jeux vidéo
 - 2.2.1. Intrinsèque
 - 2.2.2. Extrinsèque
 - 2.2.3. Contreposition
- 2.3. Promouvoir la gamification
 - 2.3.1. Identité
 - 2.3.2. Indépendance
 - 2.3.3. Communauté
- 2.4. Décisions et compétences
 - 2.4.1. Défauts
 - 2.4.2. Compétences
 - 2.4.3. Exploration
- 2.5. *Maple*: motivation
 - 2.5.1. Société
 - 2.5.2. Pouvoir
 - 2.5.3. Collaboration
- 2.6. *Maple*: sensibilisation
 - 2.6.1. Éthique et moralité
 - 2.6.2. Santé physique et mentale
 - 2.6.3. *Newsgames*

- 2.7. *Maple*: réalité
 - 2.7.1. Compétences
 - 2.7.2. Psychologie
 - 2.7.3. Difficultés
 - 2.8. *Maple*: persuasion
 - 2.8.1. *Placement de produits*
 - 2.8.2. *Advergaming*
 - 2.8.3. Idéologies et stéréotypes
 - 2.9. *Maple*: apprentissage
 - 2.9.1. La vie quotidienne
 - 2.9.2. Environnement des affaires
 - 2.9.3. Compétences générales
 - 2.10. *Maple*: évaluation
 - 2.10.1. Traitements
 - 2.10.2. Éducation
 - 2.10.3. Autobénéfice
- Module 3. Conception de jeux gamifiés**
- 3.1. Conception de jeux gamifiés
 - 3.1.1. Jeu
 - 3.1.2. Jeu vidéo
 - 3.1.3. Le design
 - 3.2. Profils concernés
 - 3.2.1. Programmeur
 - 3.2.2. Artiste
 - 3.2.3. Programmeur
 - 3.3. Production et QA
 - 3.3.1. Producteur
 - 3.3.2. QA
 - 3.3.3. Scénariste
 - 3.4. Autres rôles
 - 3.4.1. Compositeur
 - 3.4.2. Rôles spécialisés
 - 3.4.3. Intermédiaires
 - 3.5. Mission
 - 3.5.1. Rôle du concepteur
 - 3.5.2. Des connaissances précieuses
 - 3.5.3. Développement en solitaire
 - 3.6. Vision
 - 3.6.1. Possibilités
 - 3.6.2. Ambition
 - 3.6.3. Rétrospective
 - 3.7. Valeurs de la gamification
 - 3.7.1. *Constraints*
 - 3.7.2. Planification
 - 3.7.3. *Target*
 - 3.8. Spécialités
 - 3.8.1. Meta
 - 3.8.2. Niche
 - 3.8.3. La guerre des clones
 - 3.9. Prototypage
 - 3.9.1. Prototype en papier
 - 3.9.2. Du jeu au jeu vidéo
 - 3.9.3. Jeux de société
 - 3.10. Structures
 - 3.10.1. Structure et éléments
 - 3.10.2. Brainstorming
 - 3.10.3. Les cinq questions

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.



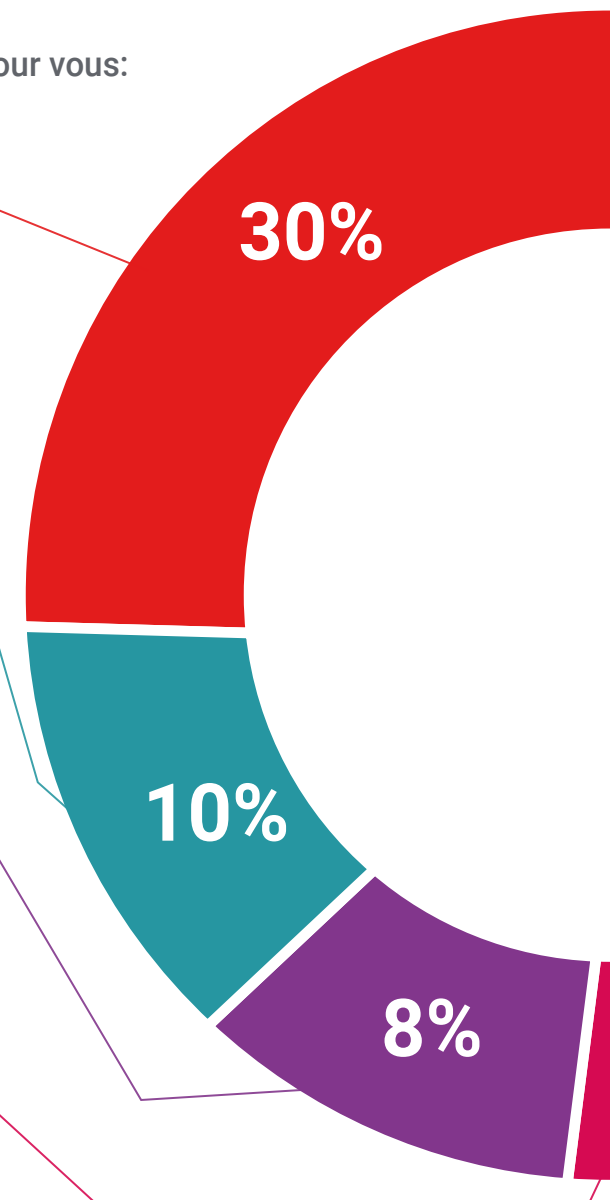
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Gamification 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 Gamification** 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 Gamification**

N.º 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

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Certificat Avancé Gamification

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

Certificat Avancé Gamification

