

Certificat

Psychologie du Joueur



tech universit 
technologique

Certificat Psychologie du Joueur

- » 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/psychologie-joueur

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

Comprendre le comportement des joueurs aussi appelés *gamers*, est fondamental pour développer un jeu vidéo réussi. Savoir exactement quelles sont les motivations, les goûts, les désirs et les tendances du comportement des utilisateurs nécessite une étude approfondie et peut conduire à des erreurs si vous ne disposez pas des bonnes bases et connaissances. Avec ce programme, le professionnel lié à ce secteur pourra comprendre pleinement les concepts et les théories de la Psychologie du Joueur, avec des contenus sélectionnés de manière exhaustive par des experts qui lui permettront d'obtenir son diplôme en quelques semaines seulement et en mode 100% en ligne.





GAME OVER

“

En comprenant les besoins de divertissement du joueur, vous mettez en œuvre les bonnes stratégies pour développer des jeux vidéo à succès”

La psychologie est une profession, une discipline universitaire ou une science qui étudie le comportement et les processus mentaux des individus et des groupes humains dans différentes situations, en analysant l'expérience humaine dans sa globalité à des fins de recherche, d'enseignement et de travail, entre autres. Dans le cas de ce programme, l'objectif est d'étudier précisément le comportement du joueur de jeux vidéo afin d'apporter la valeur nécessaire au développement et aux stratégies à mettre en œuvre au sein du projet pour qu'il atteigne les objectifs souhaités.

Ce Certificat a divisé le thème général en plusieurs thèmes plus spécifiques afin d'approfondir la sociologie, la psychologie des jeux vidéo en tant que tels, les besoins et les sentiments en matière de divertissement. En outre, des théories telles que la pyramide de Maslow, le calendrier de renforcement, la cartographie des récompenses et d'autres aspects fondamentaux pour comprendre la Psychologie du Joueur seront pris en compte.

Il est entendu qu'aujourd'hui les jeux vidéo ne sont pas réservés aux enfants; selon les statistiques officielles, parmi les plus de 16 ans, les personnes âgées de 35 à 44 ans sont celles qui consomment le plus de jeux vidéo. En ce qui concerne le genre, il faut savoir que les femmes représentent 41% de tous les joueurs. Il y a donc beaucoup de choses à analyser et à prendre en compte lors de la conception d'un jeu vidéo pour qu'il soit vraiment réussi.

Les diplômés de ce Certificat seront en mesure de se différencier des autres professionnels par leur connaissance du joueur et de son comportement dans un environnement contrôlé. Savoir identifier les émotions ou les besoins à chaque étape de la conception du produit. Pour votre confort, l'ensemble du programme est conçu pour être étudié entièrement en ligne et vous pourrez obtenir votre diplôme en 6 semaines.

La méthodologie de TECH Université Technologique permet aux étudiants d'organiser leur emploi du temps et de partager leurs activités professionnelles et personnelles. La formation est la meilleure option pour quiconque souhaite s'ouvrir à de nouvelles possibilités et réussir. C'est pourquoi le meilleur contenu a été sélectionné par des experts ayant une expérience dans le développement de produits interactifs et des *Game Designers*, qui seront présents sur la plateforme du studio.

Ce **Certificat en Certificat en Psychologie du Joueur** 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 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 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



Vous apprendrez la typologie du joueur selon les théories de Bartle, Ami Jo Kim ou Marczewski"

“

S'engager sur la voie de la professionnalisation est beaucoup plus facile avec la méthodologie TECH. Étudier 100% en ligne et avec du contenu dans une variété de formats sélectionnés par des experts"

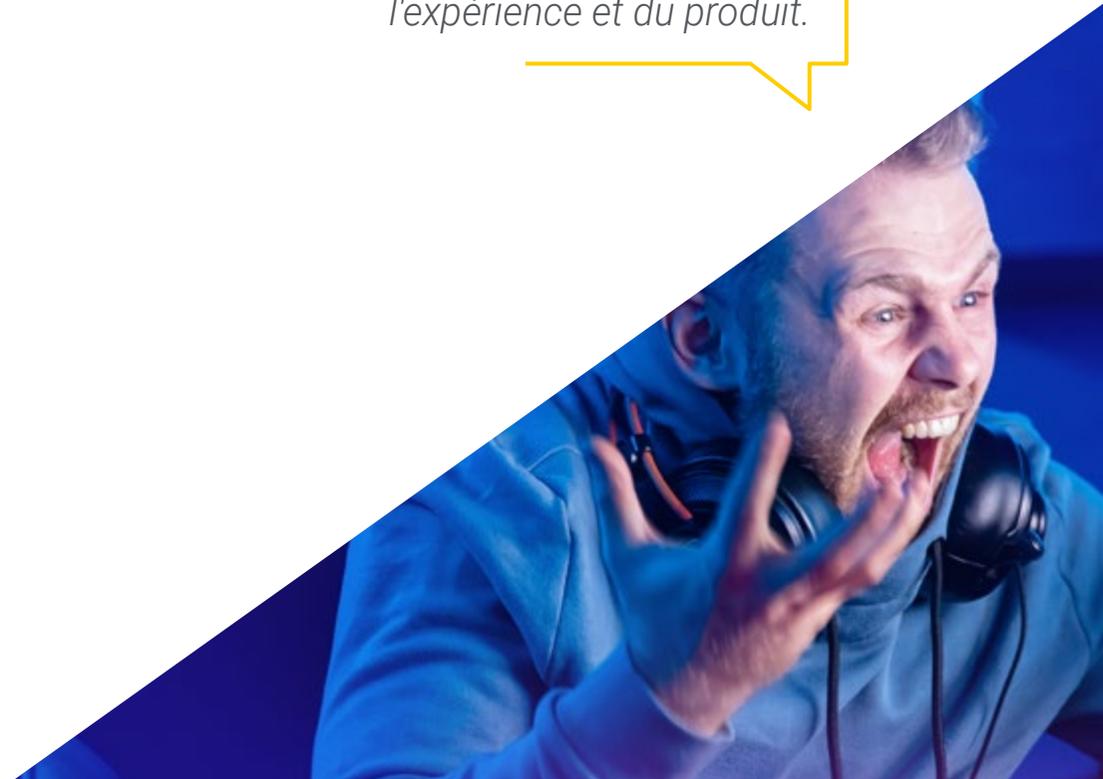
Le programme comprend, dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

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. Elle sera soutenue par un système innovant de vidéos interactives produites par des experts de renom.

Différenciez-vous des autres professionnels en sachant identifier les émotions ou les besoins du joueur à chaque étape de la conception du produit.

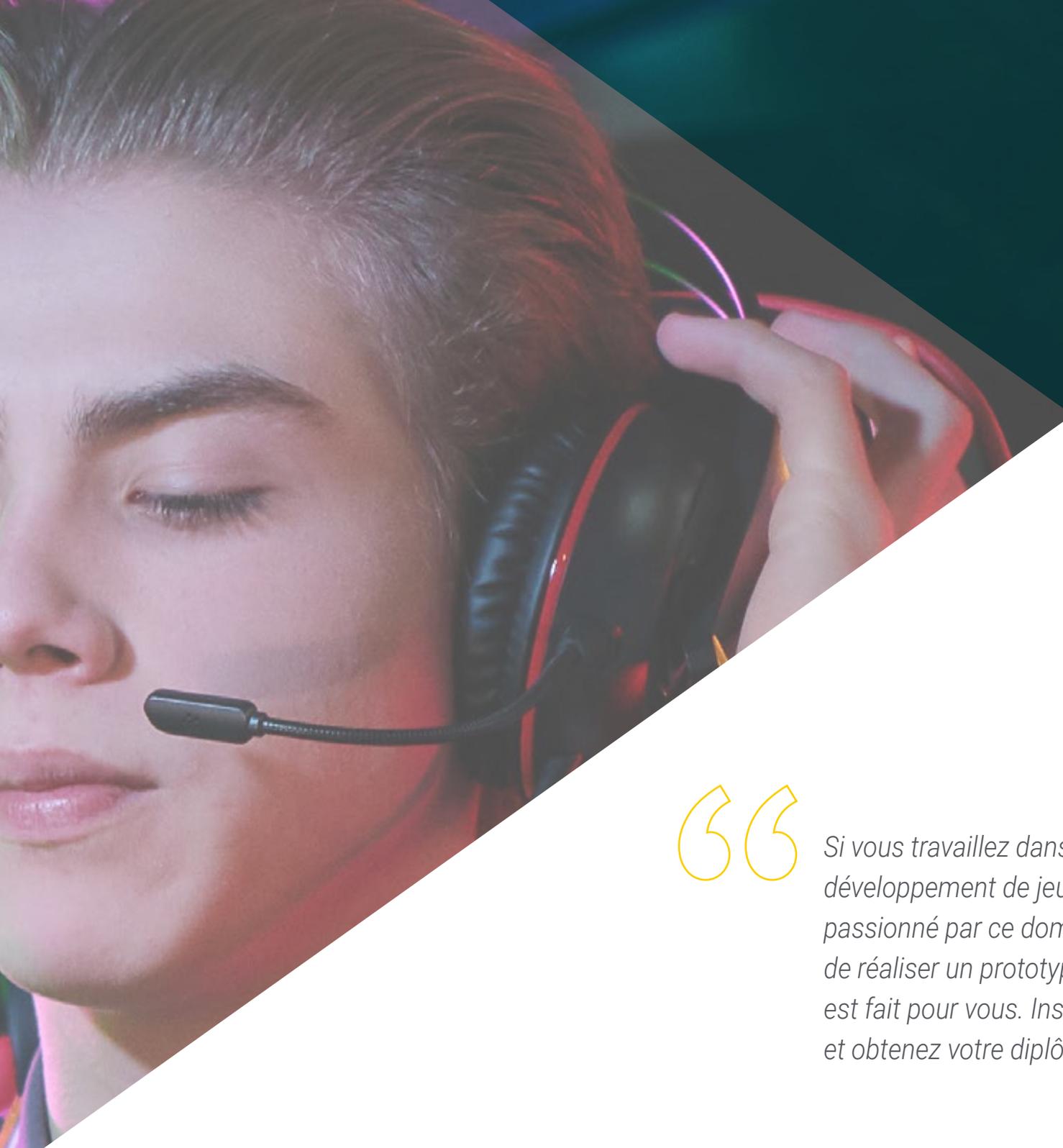
Apprenez en détail comment le joueur interagit avec le jeu pour tirer le meilleur parti de l'expérience et du produit.



02 Objectifs

Grâce à ce Certificat en Psychologie du Joueur, le professionnel pourra mettre en valeur son profil au sein de l'industrie du divertissement numérique, car il maîtrisera tous les concepts et théories nécessaires au développement de jeux vidéo à succès en fonction de la typologie, des comportements, des motivations, des émotions, des environnements ou des besoins des individus. C'est l'objectif principal de ce programme.





“

Si vous travaillez dans le domaine du développement de jeux vidéo ou si vous êtes passionné par ce domaine et que vous rêvez de réaliser un prototype réussi, ce programme est fait pour vous. Inscrivez-vous maintenant et obtenez votre diplôme en 6 semaines”



Objectifs généraux

- ◆ Maîtriser en profondeur le domaine de la gamification, son développement et son expansion
- ◆ Étudier le comportement des joueurs et leur niveau de satisfaction au sein d'un produit conçu
- ◆ Mettre en œuvre les connaissances de la Psychologie du Joueur pour rendre les jeux vidéo attrayants et conviviaux
- ◆ Analyser toutes les variables de la Psychologie du Joueur au sein de l'industrie du jeu 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

- ◆ Analyser le comportement des joueurs pour optimiser les produits
- ◆ Découvrir les moteurs du comportement des utilisateurs dans l'environnement interactif
- ◆ Comprendre les besoins et les motivations de la psychologie d'un joueur afin de les remodeler dans le cadre de la conception du jeu gamifié
- ◆ Pour approfondir les différents types de joueurs selon les experts

“

Vous apprendrez à connaître toutes les motivations et les besoins de la Psychologie du Joueur afin de les reformer dans le cadre de la conception du jeu gamifié”

03

Structure et contenu

Pour ce programme, le contenu a été développé de manière à ce que l'étudiant comprenne, à partir des théories et des pratiques, tout ce qui concerne la Psychologie du Joueur. Comportements, les motivations, les besoins et les tendances. Apprenez en détail comment le joueur interagit avec le jeu pour tirer le meilleur parti de l'expérience et du produit. C'est pourquoi la conception du Certificat permet de progresser vers cet objectif, avec le soutien d'enseignants experts qui ont conçu des contenus sous différents formats, adaptés à la méthodologie *Relearning* mise en œuvre par TECH.





“

*Découvrez une nouvelle expérience.
Étudier 100% en ligne et avec des
enseignants spécialisés dans le
développement de jeux vidéo”*

Module 1. Psychologie du joueur

- 1.1. La sociologie dans les jeux vidéo
 - 1.1.1. Individu
 - 1.1.2. Communauté
 - 1.1.3. Société
- 1.2. La psychologie dans les jeux vidéo
 - 1.2.1. Cognitif
 - 1.2.2. Affectif
 - 1.2.3. Comportement
- 1.3. Besoins en matière de divertissement
 - 1.3.1. Entertainment
 - 1.3.2. Divertissement
 - 1.3.3. Motivation
- 1.4. Sentiments
 - 1.4.1. Désir
 - 1.4.2. Pouvoir
 - 1.4.3. Besoins
- 1.5. La pyramide de Maslow
 - 1.5.1. Survie
 - 1.5.2. Existence
 - 1.5.3. Évaluation
- 1.6. Conception comportementale
 - 1.6.1. Psychologie comportementale
 - 1.6.2. Le conditionnement classique
 - 1.6.3. Conditionnement opérant





- 1.7. Calendrier des renforcements
 - 1.7.1. Instinct
 - 1.7.2. Méthode
 - 1.7.3. Intervalles
- 1.8. Carte des récompenses
 - 1.8.1. Récompenses
 - 1.8.2. Pausés
 - 1.8.3. Compensateurs
- 1.9. Contrastes
 - 1.9.1. Extinction
 - 1.9.2. Alignement
 - 1.9.3. Évitement
- 1.10. Joueurs
 - 1.10.1. Bartle
 - 1.10.2. Ami Jo kim
 - 1.10.3. Marczeski

“

Grâce à ce Certificat en Psychologie du Joueur, vous franchirez une nouvelle étape dans votre carrière professionnelle"

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.



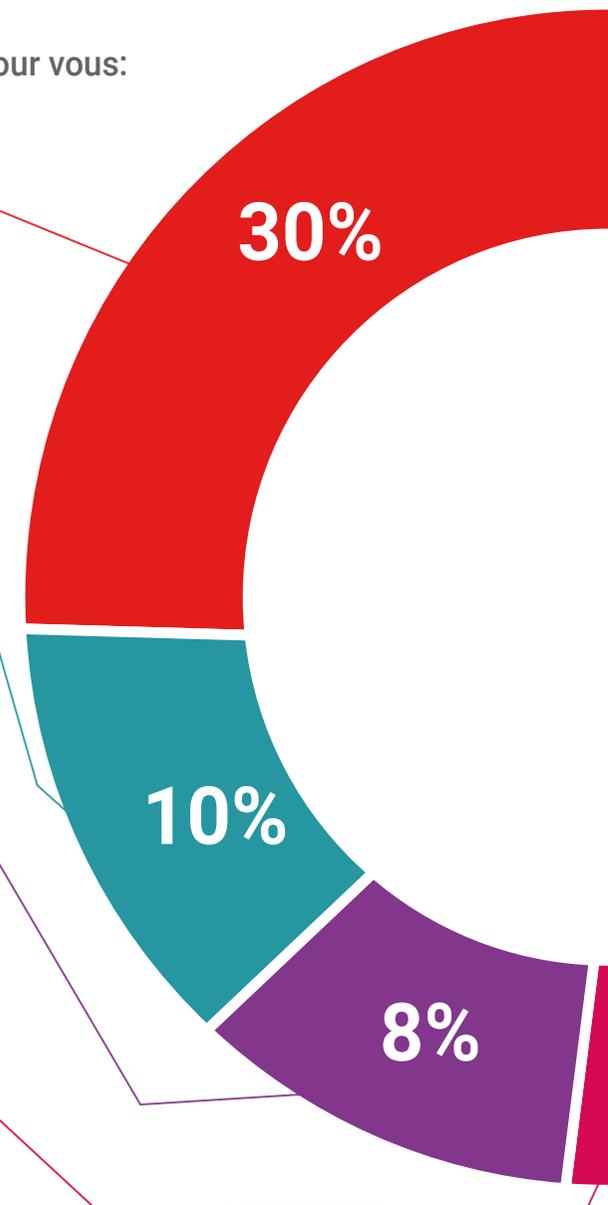
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Psychologie du Joueur 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 Psychologie du Joueur** 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 Psychologie du Joueur**

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
Psychologie du Joueur

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

Certificat

Psychologie du Joueur

