

Certificat

Gamification Appliquée



Certificat Gamification Appliquée

- » 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/gamification-appliquee

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

La fidélisation et la motivation de leur public, en l'occurrence les *gamers*, est l'objectif de tout professionnel qui développe un jeu vidéo. L'étude de la Gamification Appliquée permet d'obtenir ces résultats avec le développement de techniques et de procédures spécifiques, même actuellement mises en œuvre dans des environnements éducatifs et professionnels pour obtenir un plus grand succès et une plus grande productivité. Dans ce programme, l'étudiant maîtrisera ce qui est nécessaire pour remplir cet objectif et atteindre le succès professionnel grâce à un travail spécialisé et à l'application de ce qu'il a appris en 6 semaines grâce à la méthodologie la plus avant-gardiste dans un environnement d'étude 100% en ligne.





Vous pourrez rentabiliser vos projets grâce aux techniques les plus innovantes en matière de développement de jeux vidéo gamifiés"

Dans ce Certificat en Gamification Appliquée, l'étudiant apprendra en détail les concepts les plus pertinents impliqués dans le processus de gamification d'un jeu vidéo. Des objectifs, des évaluations et le développement des pratiques: la motivation réelle des joueurs. Ce programme traite également le sujet de la concurrence et des échecs fréquemment signalés.

Un programme qui approfondit la connaissance du logiciel *Maple* pour réaliser l'évaluation, l'apprentissage, la persuasion et la sensibilisation dans le cadre de la narration et de la programmation de jeux vidéo. Vous disposerez ainsi des outils nécessaires pour développer votre carrière grâce à une large connaissance du contexte actuel de la gamification et des jeux vidéo.

Avec le soutien d'une équipe d'enseignants ayant une expertise en tant que *game designer* et de conception de produits interactifs, qui présenteront aux professionnels leurs expériences les plus marquantes, offrant la sécurité dont l'étudiant a besoin pour élargir ses horizons dans le cadre du processus créatif et recherchant également la rentabilité de son travail.

Cette qualification pourra être réalisée en quelques semaines seulement et avec un mode d'enseignement 100% *en ligne*, d'offrir à l'étudiant la flexibilité d'adapter le calendrier d'étude à son propre emploi du temps et à ses responsabilités. De plus, l'ensemble de ces supports pédagogiques est disponible à partir de n'importe quel appareil mobile ou fixe doté d'une connexion Internet. Avec la possibilité de télécharger tout le support didactique et de le consulter chaque fois que vous en avez besoin.

Ce **Certificat en Gamification Appliquée** 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 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 cours théoriques, des questions posées à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel vous seront proposés
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Vous êtes parmi ceux qui savent à quoi ressemblera leur avenir, vous comprenez donc qu'une formation de qualité est la clé de la réussite professionnelle. Inscrivez-vous dès maintenant à ce Certificat en Gamification Appliquée et relevez de nouveaux challenges”

“

Ne vous préoccupez de rien, ici vous étudierez 100% en ligne et avec la facilité de vous connecter depuis n'importe quel appareil. Par ailleurs, vous pouvez télécharger tout le contenu dont vous avez besoin à partir du campus virtuel de TECH"

Surmontez les défis que vous rencontrez dans le développement de jeux vidéo et de produits gamifiés grâce aux compétences que vous développerez avec ce Certificat.

Vous saurez comment appliquer efficacement le Product Placement et l'Advergaming pour rentabiliser vos projets.

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.



02

Objectifs

Dans le domaine du développement de jeux vidéo, il existe un sujet fondamental, à savoir la Gamification Appliquée, qui analyse la motivation intrinsèque et extrinsèque, ainsi que les échecs et les compétences. En raison de l'importance de cet aspect dans le développement de projets réellement réussis, ce Certificat a été créé avec l'objectif principal de professionnaliser les bases de la gamification dans les jeux vidéo. Le professionnel acquiert les compétences nécessaires pour devenir une référence parmi les concepteurs les plus efficaces de produits gamifiés, notamment dans le domaine du divertissement numérique.



“

Vous surmonterez les problèmes liés au développement de jeux vidéo gamifiés sans craindre l'échec. Avec ce programme, vous disposerez des outils nécessaires"



Objectifs généraux

- ◆ Maîtriser en profondeur le domaine de la gamification, son développement et son expansion
- ◆ Professionnaliser les bases théoriques de la gamification appliquées dans chaque domaine de spécialisation
- ◆ Analyser toutes les variables des jeux vidéo et de leur industrie
- ◆ Atteindre l'autonomie dans le développement des jeux vidéo et de leurs spécialisations
- ◆ Améliorer les compétences en matière de conception pour créer des jeux vidéo attrayants et conviviaux





Objectifs spécifiques

- ◆ 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

“

Vous comprendrez le contexte actuel de la Gamification Appliquée aux Jeux Vidéo et vous serez capable de faire face aux difficultés du processus grâce à ce Certificat”

03

Structure et contenu

Afin d'apprendre tous les aspects pertinents de la Gamification Appliquée, le corps enseignant que TECH a sélectionné pour ce diplôme, a structuré le sujet en soulignant les aspects de chacun des principaux concepts à comprendre dans cette discipline. Le programme de formation approfondira les objectifs de la Gamification dans les Jeux Vidéo, les différentes motivations, l'identité, les échecs et les compétences jusqu'au programme Mapple. Des aspects qui peuvent être vus dans leur contexte général dans le cadre du syllabus de ce programme 100% en ligne et avec la possibilité d'obtenir un diplôme en 6 semaines.



“

Vous recevrez un contenu spécialisé, sélectionné par des experts, qui vous donnera les connaissances dont vous avez besoin pour faire progresser votre carrière dans le secteur des jeux vidéo”

Module 1. La gamification appliquée aux jeux vidéo

- 1.1. La gamification dans les jeux vidéo
 - 1.1.1. Objectifs
 - 1.1.2. Évaluations
 - 1.1.3. Stages
- 1.2. La motivation dans les jeux vidéo
 - 1.2.1. Intrinsèque
 - 1.2.2. Extrinsèque
 - 1.2.3. Contreposition
- 1.3. Promouvoir la gamification
 - 1.3.1. Identité
 - 1.3.2. Indépendance
 - 1.3.3. Communauté
- 1.4. Décisions et compétences
 - 1.4.1. Défauts
 - 1.4.2. Compétences
 - 1.4.3. Exploration
- 1.5. *Maple*: motivation
 - 1.5.1. Société
 - 1.5.2. Pouvoir
 - 1.5.3. Collaboration
- 1.6. *Maple*: sensibilisation
 - 1.6.1. Éthique et moralité
 - 1.6.2. Santé physique et mentale
 - 1.6.3. *Newsgames*
- 1.7. *Maple*: réalité
 - 1.7.1. Compétences
 - 1.7.2. Psychologie
 - 1.7.3. Difficultés





- 1.8. *Maple*: persuasion
 - 1.8.1. *Placement de produits*
 - 1.8.2. *Advergaming*
 - 1.8.3. *Idéologies et stéréotypes*
- 1.9. *Maple*: apprentissage
 - 1.9.1. *La vie quotidienne*
 - 1.9.2. *Environnement des affaires*
 - 1.9.3. *Compétences générales*
- 1.10. *Maple*: évaluation
 - 1.10.1. *Traitements*
 - 1.10.2. *Éducation*
 - 1.10.3. *Autobénéfice*

“

Présentez-vous comme un professionnel de la Gamification Appliquée et démarquez-vous dans votre carrière au sein du secteur des jeux vidéo. Obtenez votre Certificat en 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: ***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.



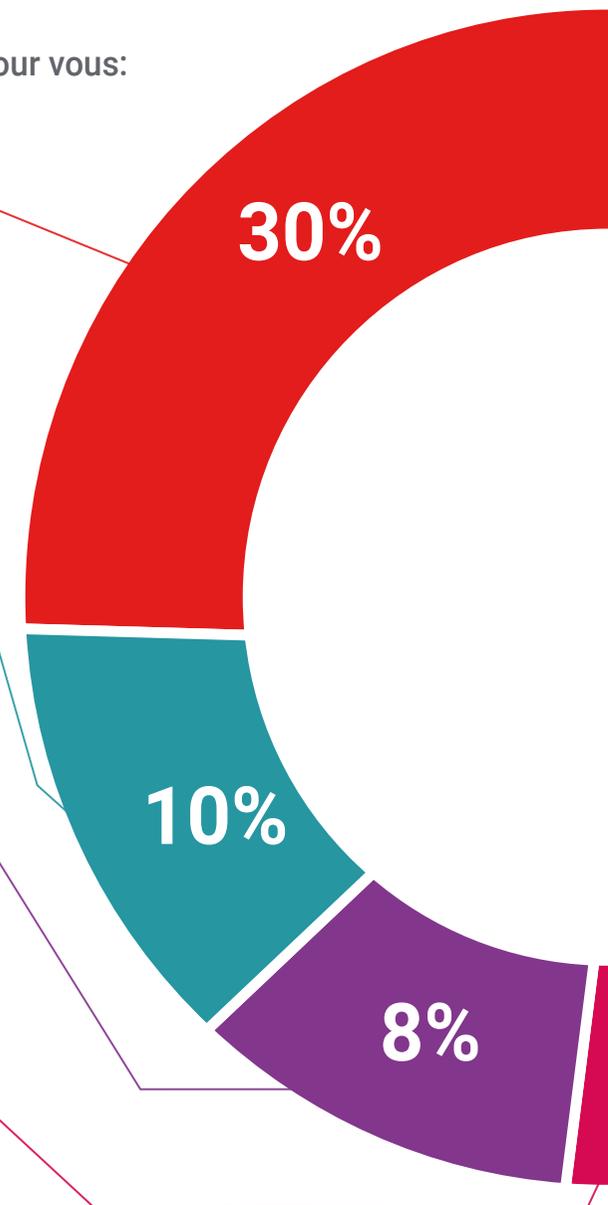
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Gamification Appliquée 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”

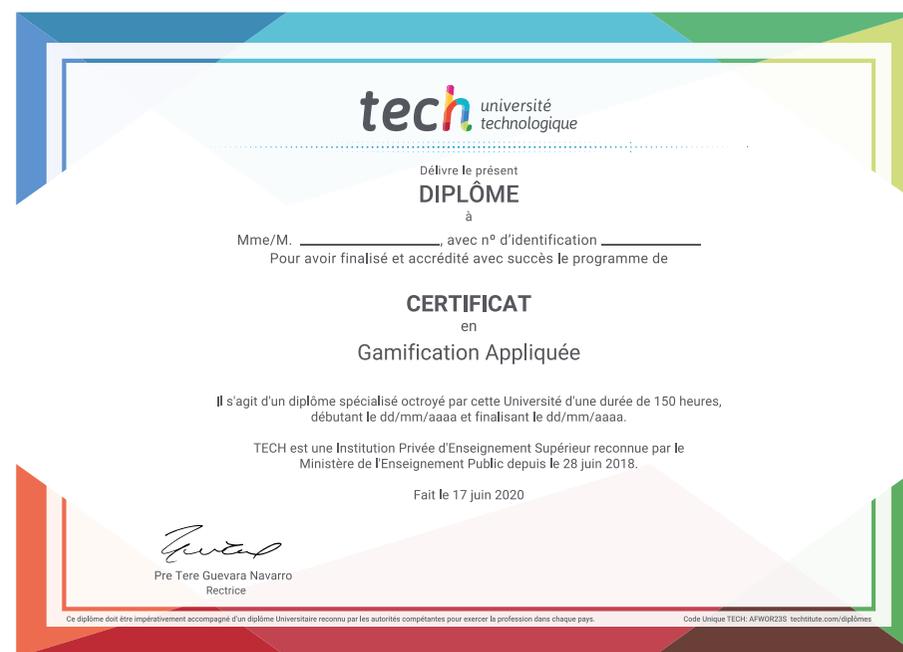
Ce **Certificat en Gamification Appliquée** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

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 Gamification Appliquée**

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

Gamification Appliquée

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

Certificat

Gamification Appliquée

