

Certificat

User Experience en Gamification



## Certificat User Experience en 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/user-experience-gamification](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/cours/user-experience-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'évolution des technologies fait que, dans le domaine des jeux vidéo, l'expérience de l'utilisateur est de plus en plus importante, ce qui permet d'obtenir le maximum de réalisme et rend le processus plus complet. Afin d'intéresser différents types de public, les jeux sont devenus plus inventifs et, dans le cadre de ces stratégies, il existe de nombreuses connaissances et recherches à explorer. L'objectif de ce programme est que le professionnel maîtrise tout ce qui est nécessaire pour se spécialiser dans l'expérience utilisateur dans le cadre de la conception de jeux gamifiés. Disponible 100% en ligne et suivant la méthodologie la plus avant-gardiste basée sur le *Relearning*.





“

*Commencez le meilleur chapitre de votre carrière. Inscrivez-vous maintenant et spécialisez-vous en User Experience en Gamification en quelques semaines seulement”*

Un joueur mal informé est le résultat d'un produit mal gamifié. C'est pourquoi, dans ce Certificat, le professionnel est très formé à l'utilisation correcte des interfaces dans un jeu afin de donner au joueur les informations précises, nécessaires, claires et ordonnées. L'objectif est de rester dans le jeu, en créant des interfaces agréables qui rapprochent le joueur du monde qui l'entoure.

Concevoir un jeu qui offre des heures et des heures de divertissement n'est pas une tâche facile. En fait, il y a peu de jeux qui y parviennent, mais on peut prendre comme référence à *Animal Crossing*. Un jeu qui a réalisé des ventes supérieures même à celles de Mario Bross au Japon. Il s'agit de créer une vie dans le village fictif qui offre un divertissement de première classe accessible sur n'importe quel appareil.

D'où l'importance de savoir bien gérer les cartes d'écran et les interfaces utilisateur, ainsi que tous les principes de convivialité, d'efficacité et d'efficience. Concevoir des produits gamifiés qui offrent une expérience utilisateur correcte, en fonction des objectifs poursuivis avec le développement du produit.

Le diplômé sera en mesure de se démarquer des autres professionnels grâce à sa connaissance des éléments de jouabilité, de la vision perceptive, de la cohérence et des points d'attention, entre autres aspects importants mis en évidence dans le programme de ce Certificat. Le programme peut être suivi depuis le confort de votre maison ou de votre lieu de prédilection, car il a été conçu pour être étudié entièrement en ligne et dure 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 de l'expérience dans le développement de produits interactifs et en *game designer*, qui seront présents à travers la plateforme d'étude.

Ce **Certificat en User Experience en 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 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



*Apprenez à identifier les émotions ou les besoins du joueur à chaque étape de la conception du produit"*

“ *Aujourd'hui plus que jamais, vous avez besoin d'une méthode d'apprentissage intelligente, souple et efficace. TECH vous l'apporte, étudie 100% en ligne et avec le meilleur contenu* ”

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 axée sur l'Apprentissage Par les Problèmes, grâce auquel le professionnel doit essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme universitaire. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Démarquez-vous au sein de votre domaine professionnel. Spécialisez-vous dans les principes qui rendront l'expérience utilisateur des jeux vidéo imbattable.*

*Apprenez à Identifier la meilleure façon d'inclure l'interface dans un produit en fonction de vos besoins.*



# 02 Objectifs

L'objectif de ce Certificat en User Experience en Gamification est que le professionnel soit capable de manier les principes d'utilisabilité et de jouabilité, ainsi que la maîtrise de l'interface appropriée, selon la stratégie dictée pour le jeu vidéo. Afin de fournir à l'utilisateur la meilleure expérience et donc d'obtenir le succès du produit gamifié.



Use crouch to reduce your profile,

LOADING



“

*Savoir adapter une interface créée aux besoins du joueur. Respecter les attentes et l'expérience de l'utilisateur avec le produit, c'est l'un des objectifs de ce programme"*

or to hide behi

Acti



## 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
- ◆ Analyser toutes les variables de l'expérience utilisateur dans 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

---

- ◆ Identifier la meilleure façon d'inclure l'interface dans un produit en fonction de vos besoins
- ◆ Développer des cartes d'écran décrivant le fonctionnement du produit pour une bonne communication avec l'équipe de développement
- ◆ Appliquer les lois relatives à l'expérience du joueur dans un produit
- ◆ Appliquer les lois relatives à l'expérience du joueur dans un produit



*Apprenez à concevoir une expérience utilisateur optimale"*

# 03

## Structure et contenu

En utilisant la méthodologie la plus innovante, l'équipe pédagogique a développé un contenu spécialisé sur l'expérience utilisateur dans la gamification, en distribuant le contenu dans différents sous-thèmes qui rendront le cours plus dynamique et détaillé, afin de faciliter l'apprentissage. Adapté à différents formats interactifs avec du support audiovisuel et des exercices pratiques basés sur des événements réels. Donner à l'apprenant la possibilité de se former dans un environnement entièrement en ligne, depuis le confort de son ordinateur portable ou de son appareil préféré. La formation a comme support une plateforme sécurisée et d'un campus virtuel pour rationaliser l'expérience d'étude.





“

*Vous disposerez d'un contenu unique,  
que seul TECH possède dans ce  
Certificat pour analyser l'expérience  
utilisateur au sein d'un produit gamifié"*

## Module 1. User Experience en Gamification

- 1.1. Interface dans les jeux vidéo
  - 1.1.1. Guide du design utilisable
  - 1.1.2. IU: dans l'histoire du jeu
  - 1.1.3. UI: dans l'univers du jeu
- 1.2. Flux d'écrans
  - 1.2.1. Aspect esthétique
  - 1.2.2. Aspect fonctionnel
  - 1.2.3. Interaction
- 1.3. Vision perceptuelle
  - 1.3.1. Considérations
  - 1.3.2. Lois de la Gestalt
  - 1.3.3. Combinaison
- 1.4. Facilité d'utilisation: efficacité et efficience
  - 1.4.1. Efficience
  - 1.4.2. Efficacité
  - 1.4.3. Satisfaction
- 1.5. Utilisabilité: perception et intuition
  - 1.5.1. Perception
  - 1.5.2. Intuition
  - 1.5.3. Rétention
- 1.6. Gameplay
  - 1.6.1. Intrinsèque
  - 1.6.2. Mécanique
  - 1.6.3. Artistique





- 1.7. Jeu interactif
  - 1.7.1. Interactivité
  - 1.7.2. Intrapersonnel
  - 1.7.3. Interpersonnel
- 1.8. UI: cohérence
  - 1.8.1. Consistance
  - 1.8.2. Facilité d'utilisation
  - 1.8.3. Contrôle de l'utilisateur
- 1.9. UI: positionnement
  - 1.9.1. Positionnement
  - 1.9.2. Organisation visuelle
  - 1.9.3. Équilibre et poids
- 1.10. UI: points de soins
  - 1.10.1. Point de soins
  - 1.10.2. Mouvement des yeux
  - 1.10.3. Couleurs

“

*La situation actuelle exige une nouvelle manière de se professionnaliser qui soit conforme à l'agenda. Une méthodologie d'apprentissage pratique, simple et à distance”*

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.



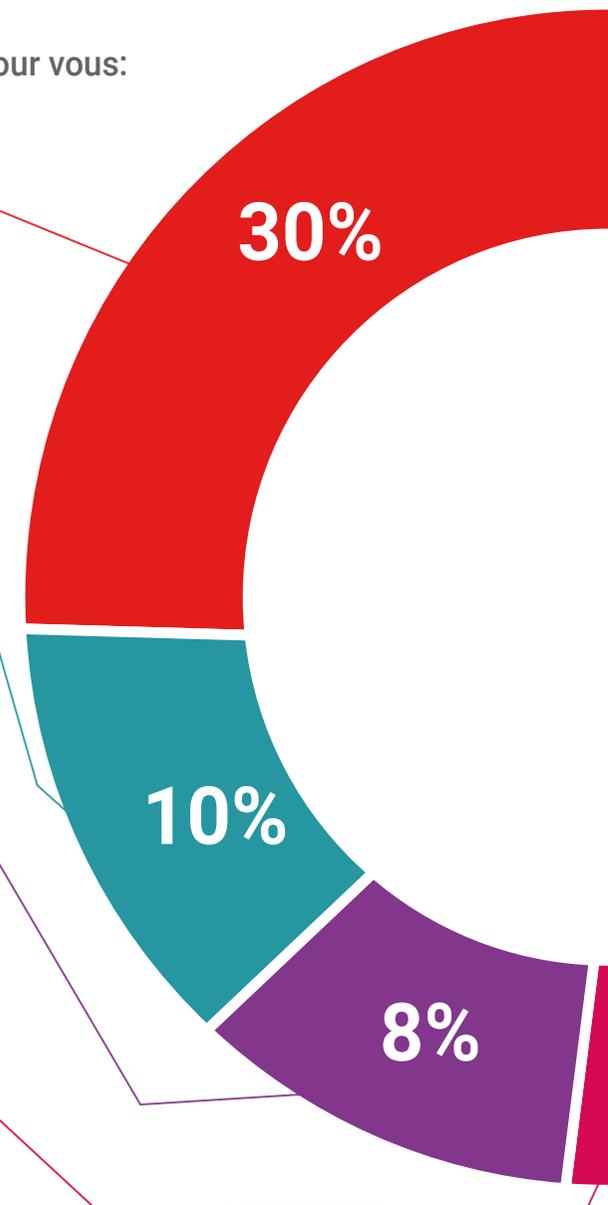
### Pratique des aptitudes et des compétences

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 User Experience en Gamification 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 User Experience en Gamification** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal avec accusé de réception le diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Certificat en User Experience en 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**  
User Experience  
en Gamification

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

# Certificat

## User Experience en Gamification

