

# Certificat Avancé

Expérience des Utilisateurs et la  
Psychologie pour la Gamification



## Certificat Avancé Expérience des Utilisateurs et la Psychologie pour la 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-experience-utilisateurs-psychologie-gamification](http://www.techtitute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-experience-utilisateurs-psychologie-gamification)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Structure et contenu

---

*page 12*

04

Méthodologie

---

*page 16*

05

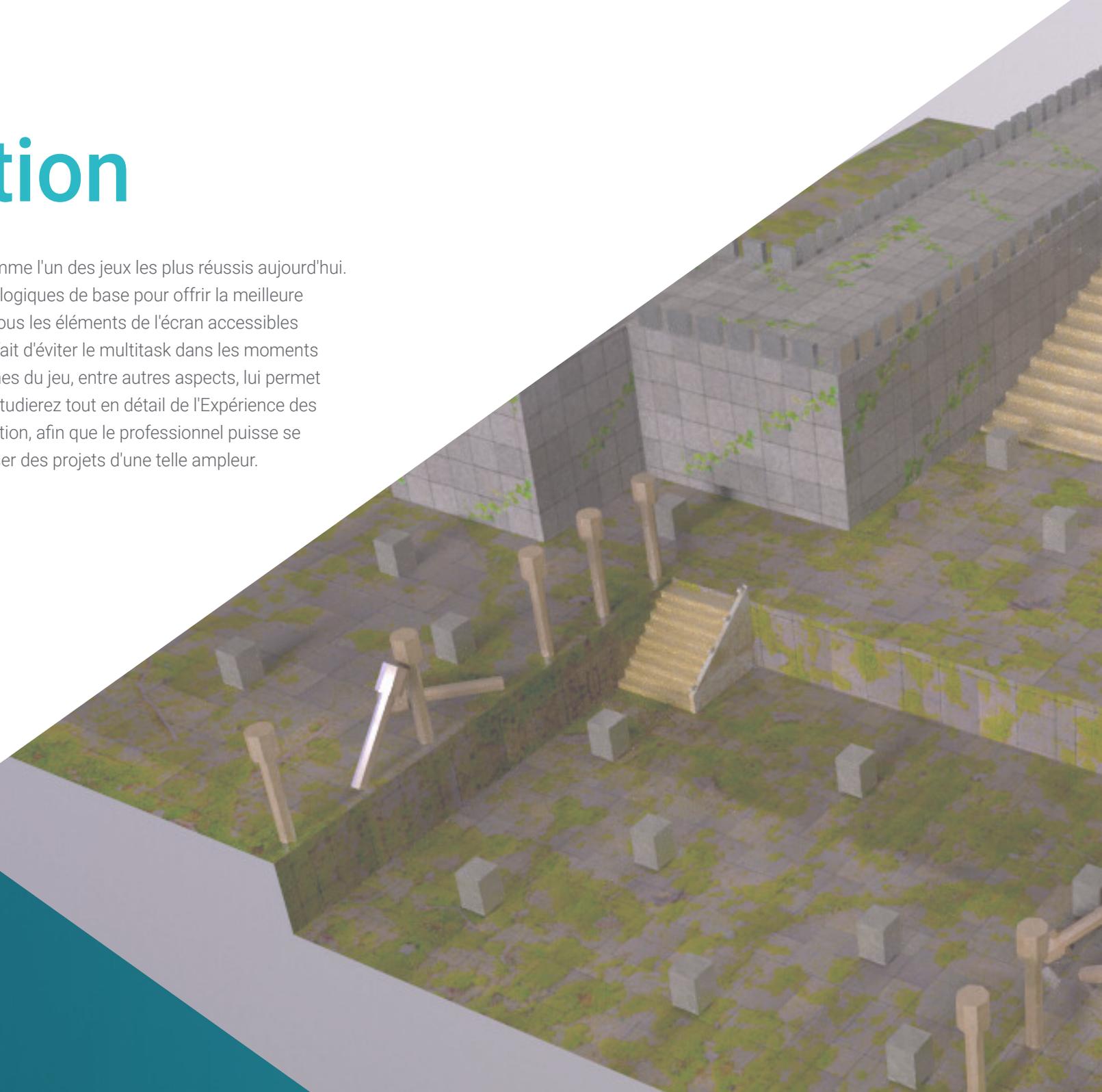
Diplôme

---

*page 24*

# 01 Présentation

Fortnite d'Epic Games peut être considéré comme l'un des jeux les plus réussis aujourd'hui. Un jeu vidéo qui applique les principes psychologiques de base pour offrir la meilleure expérience possible aux utilisateurs. Rendez tous les éléments de l'écran accessibles afin de réduire la nécessité de mémoriser. Le fait d'éviter le multitask dans les moments où il est nécessaire d'apprendre les mécanismes du jeu, entre autres aspects, lui permet de se démarquer. Dans ce programme, vous étudierez tout en détail de l'Expérience des Utilisateurs et la Psychologie pour la Gamification, afin que le professionnel puisse se démarquer dans le monde numérique et réaliser des projets d'une telle ampleur.





“

*Sans joueurs, il n'y a pas de jeu. Apprenez à concevoir une expérience utilisateur optimale”*

L'expérience utilisateur dans les jeux vidéo est une question de convivialité: retour d'information sur le système, clarté, cohérence, récupération des erreurs, contrôle par l'utilisateur, entre autres principes. C'est sur ce point que ce programme concentre ses études afin que le professionnel de la conception soit en mesure de développer des jeux vidéo qui ont la capacité de captiver le joueur par la motivation, l'émotion et la facilité d'atteindre la phase de flux. Ce moment où la difficulté du jeu et l'habileté du joueur trouvent leur relation idéale.

Pendant 6 mois, l'étudiant développera le contenu le plus récent sur l'Expérience des Utilisateurs et la Psychologie pour la Gamification. L'étude des théories d'experts tels que: Bartle, Mi Jo Kim et Marczeski. Les contrastes, la carte des récompenses, le programme de renforcement seront analysés. L'interface dans les jeux vidéo, le flux des écrans, la vision perceptive, le gameplay dans son ensemble, entre autres aspects indispensables, seront traités.

Sans aucun doute, l'un des points forts de la formation est de comprendre les principes de la Gamification. Approfondir les problèmes auxquels elle est confrontée et apprendre à les surmonter plus que les autres et sans crainte de l'échec. Le professionnel pourra se distinguer par sa connaissance du joueur et de son comportement dans un environnement contrôlé en sachant identifier les émotions ou les besoins à chaque point de la conception du produit.

Il souligne notamment la possibilité pour le professionnel de choisir où, comment et quand étudier, puisqu'il s'agit d'un diplôme 100% en ligne. Il peut être lancé à partir de n'importe quel type d'appareil disposant d'une connexion Internet, mais offre également la possibilité de télécharger tout le support didactique pour le consulter. Les étudiants auront des enseignants spécialisés qui les accompagneront tout au long de leur processus d'apprentissage pendant les 6 mois de la programmation.

Ce **Certificat Avancé en Expérience des Utilisateurs et la Psychologie pour la 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 et de la psychologie des utilisateurs
- ◆ 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



*Étudiez depuis le confort de votre canapé et élargissez vos horizons professionnels avec une qualification de Certificat Avancé"*

“

*Apprenez à identifier les émotions ou les besoins du joueur à chaque étape de la conception du produit. Apprenez à connaître les théories de Bartle, Ami Jo Kim et Marczewski"*

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.

*Si vous voulez vous distinguer en tant que concepteur de jeux, étudiez la convivialité, la psychologie et le commerce.*

*L'industrie recherche des professionnels spécialisés. Devenez en quelques mois un expert dans l'un des domaines les plus recherchés de la conception de jeux vidéo.*



# 02 Objectifs

Ce Certificat Avancé formera les professionnels de la conception de jeux vidéo à la psychologie de l'utilisateur, à son comportement, ses motivations et ses besoins. Tout cela, pour créer des produits gamifiés qui se démarquent sur le marché. Apprendre à l'apprenant à utiliser correctement les interfaces qui fournissent au joueur des informations précises, nécessaires, claires et ordonnées pour qu'il reste connecté. Être capable de maîtriser la théorie et les techniques nécessaires pour être efficace dans son environnement de travail.





“

*Le challenge est de réaliser des produits interactifs qui connectent et comprennent les besoins des joueurs. Commencez dès maintenant”*



## Objectifs généraux

- ◆ Maîtriser en profondeur le domaine de la gamification, son développement et son expansion
- ◆ Améliorer les compétences en matière de conception pour créer des jeux vidéo attrayants et conviviaux
- ◆ Étudier le comportement des joueurs et leur niveau de satisfaction au sein d'un produit conçu
- ◆ 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

“

*Aimeriez-vous concevoir un jeu vidéo aussi réussi que Fornite ? Inscrivez-vous à ce Certificat Avancé et apprenez tout ce dont vous avez besoin pour y parvenir”*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Expérience des utilisateurs pour la Gamification

- ◆ 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

### Module 2. Psychologie du joueur

- ◆ Analyser le comportement des joueurs pour optimiser les produits
- ◆ Découvrez 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

### Module 3. 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

# 03

## Structure et contenu

En utilisant la méthodologie la plus innovante, l'équipe pédagogique a développé un contenu spécialisé en Expérience des Utilisateurs et la Psychologie pour la Gamification, réparti en 3 modules et 6 mois d'études. 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.





“

*Connectez-vous maintenant et commencez le voyage le plus excitant. Tout savoir sur la psychologie des joueurs”*

## Module 1. Expérience des utilisateurs pour la 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

## Module 2. Psychologie du joueur

- 2.1. La sociologie dans les jeux vidéo
  - 2.1.1. Individu
  - 2.1.2. Communauté
  - 2.1.3. Société
- 2.2. La psychologie dans les jeux vidéo
  - 2.2.1. Cognitif
  - 2.2.2. Affectif
  - 2.2.3. Comportement
- 2.3. Besoins en matière de divertissement
  - 2.3.1. Entertainment
  - 2.3.2. Divertissement
  - 2.3.3. Motivation
- 2.4. Sentiments
  - 2.4.1. Désir
  - 2.4.2. Pouvoir
  - 2.4.3. Besoins
- 2.5. La pyramide de Maslow
  - 2.5.1. Survie
  - 2.5.2. Existence
  - 2.5.3. Évaluation

- 2.6. Conception comportementale
  - 2.6.1. Psychologie comportementale
  - 2.6.2. Le conditionnement classique
  - 2.6.3. Conditionnement opérant
- 2.7. Calendrier des renforcements
  - 2.7.1. Instinct
  - 2.7.2. Méthode
  - 2.7.3. Intervalles
- 2.8. Carte des récompenses
  - 2.8.1. Récompenses
  - 2.8.2. Pausas
  - 2.8.3. Compensateurs
- 2.9. Contrastes
  - 2.9.1. Extinction
  - 2.9.2. Alignement
  - 2.9.3. Évitement
- 2.10. Joueurs
  - 2.10.1. Bartle
  - 2.10.2. Ami Jo kim
  - 2.10.3. Marczewski

### Module 3. Gamification

- 3.1. La gamification
  - 3.1.1. Gamification
  - 3.1.2. Ludification
  - 3.1.3. Jeux
- 3.2. *Game learning et behaviour design*
  - 3.2.1. *Game-based learning*
  - 3.2.2. *Human focused design*
  - 3.2.3. *Behavioural design*
- 3.3. E-learning et *Playful learning*
  - 3.3.1. E-learning
  - 3.3.2. *Playful learning*
  - 3.3.3. *Edutainment*
- 3.4. Types de Gamification
  - 3.4.1. Jeux sérieux
  - 3.4.2. Jeux de divertissement
  - 3.4.3. Jeux transmédia
- 3.5. Les contextes sociaux de la gamification
  - 3.5.1. AED
  - 3.5.2. DED
  - 3.5.3. Obstacles
- 3.6. Professionnaliser de la Gamification
  - 3.6.1. Professionnels
  - 3.6.2. Méconnaissance
  - 3.6.3. Bridges
- 3.7. Problèmes liés à la gamification
  - 3.7.1. Temps
  - 3.7.2. Argent
  - 3.7.3. Public cible
- 3.8. Technologies de gamification
  - 3.8.1. Technologie
  - 3.8.2. PBL
  - 3.8.3. Rejet
- 3.9. Jeux vidéo, jeux et narration
  - 3.9.1. Jeux vidéo
  - 3.9.2. Jeux de société
  - 3.9.3. Narration
- 3.10. Utilisabilité, psychologie et affaires
  - 3.10.1. Utilisabilité
  - 3.10.2. Psychologie
  - 3.10.3. Business

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.



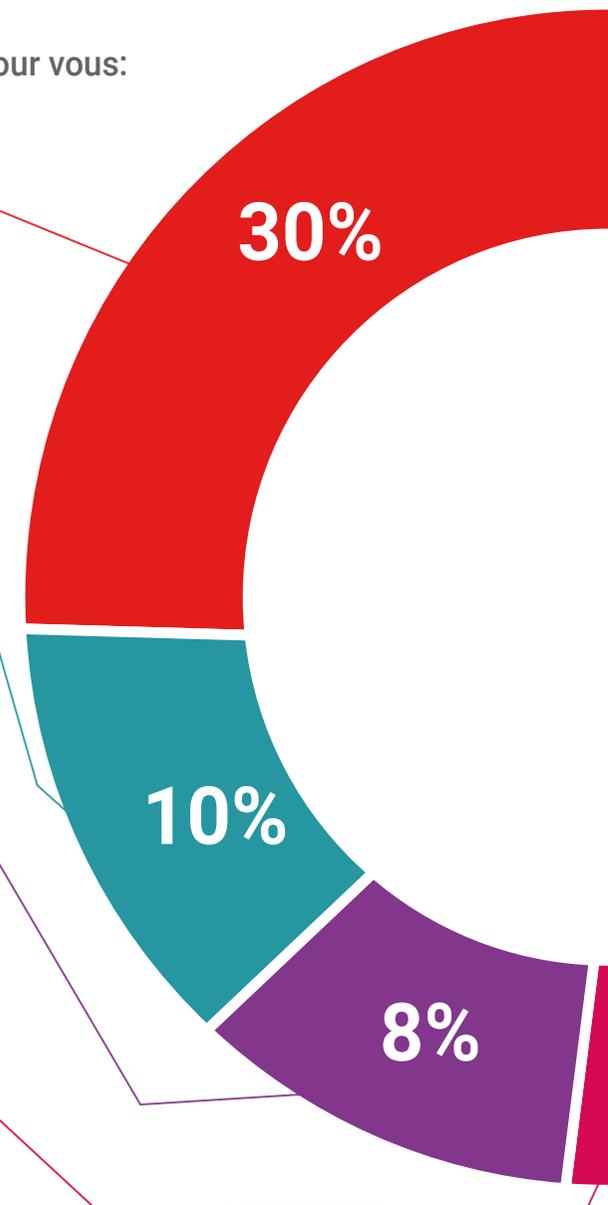
### Pratique des aptitudes et des compétences

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 Expérience des Utilisateurs et la Psychologie pour la 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 Expérience des Utilisateurs et la Psychologie pour la 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 Expérience des Utilisateurs et la Psychologie pour la Gamification**

N.º d'heures officielles: **450 h.**



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 langue

**tech** universidad  
tecnológica

### Certificat Avancé

Expérience des Utilisateurs  
et la Psychologie pour  
la Gamification

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

# Certificat Avancé

Expérience des Utilisateurs et la  
Psychologie pour la Gamification