

Certificat Avancé

Modèles d'Entreprise et Vente de Produits Gamifiés



Certificat Avancé Modèles d'Entreprise et Vente de Produits Gamifiés

- » 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.techtute.com/fr/jeux-video/diplome-universite/diplome-universite-modeles-entreprise-vente-produits-gamifies

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

Aujourd'hui plus que jamais, savoir vendre est l'une des compétences indispensables dans le monde professionnel. Que ce soit envers soi-même ou envers un produit ou un service. Maîtriser l'ensemble des informations, méthodes et outils pour la vente et le commerce de jeux vidéo gamifiés donnera les clés nécessaires au professionnel pour se démarquer dans un secteur très concurrentiel. C'est ainsi que le programme suivant vise à enseigner au professionnel toutes les stratégies des Certificat Avancé Modèles d'Entreprise et Vente de Produits Gamifiés.





“

Développez votre propre modèle commercial et réussissez sur le marché des produits gamifiés”

Ce Certificat Avancé Modèles d'Entreprise et Vente de Produits Gamifiés, que le professionnel doit connaître pour passer au niveau supérieur de sa carrière. En vous donnant un aperçu détaillé des origines de la base la plus primitive des jeux de société, afin de comprendre la signification de la mécanique.

Donner au professionnel tous les outils pour savoir comment créer des expériences en fonction de l'objectif de l'utilisateur, sans rompre l'objectif ludique du jeu lui-même. Ainsi, les experts pourront produire des jeux vidéo exceptionnels et aller plus loin en appliquant la gamification à tout produit.

Cela permettra de franchir les frontières du travail au sein et en dehors de l'industrie du jeu vidéo. Il est donc essentiel de fournir au professionnel des connaissances en matière d'investissement, de présentation de prototypes, de gestion de la marque, ainsi que de différenciation des différents produits interactifs et de leurs supports.

Grâce à ce programme, l'étudiant pourra obtenir un diplôme en Certificat Avancé Modèles d'Entreprise et Vente de Produits Gamifiés en réussissant toutes les matières couvertes. Il s'agira de 6 mois d'études dans un environnement virtuel, mais avec l'accompagnement des enseignants qui animent cette formation. Mettre le meilleur contenu à disposition dans des formats dynamiques pour l'apprentissage. Vous disposerez de salles de réunion, de forums, *chats* privés et de tout ce dont vous aurez besoin pour vivre la meilleure expérience d'apprentissage. Ce programme offre la possibilité de télécharger l'ensemble du support pédagogique pour le consulter.

Ce **Certificat Avancé en Modèles d'Entreprise et Vente de Produits Gamifiés** 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



Vous apprendrez comment vendre vos produits gamifiés avec la meilleure stratégie"

“

Ne vous contentez pas d'avoir une idée, travaillez pour la concrétiser. Inscrivez-vous dès maintenant au Certificat Avancé en Modèles d'Entreprise et Vente de Produits Gamifiés"

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.

La technologie vous offre de nombreux avantages, profitez de l'un des meilleurs. Étudiez où, comment et quand vous le souhaitez grâce à ce programme 100 % en ligne.

Si vous avez un désir colossal de réussir, connectez-vous à l'action. Apprenez tout sur le marketing des produits gamifiés.



02 Objectifs

Avec pour objectif principal de permettre aux professionnels de la conception de jeux vidéo d'élargir leurs horizons professionnels, ce Certificat Avancé a été conçu pour se spécialiser dans le commerce et la vente. Il s'agit donc d'approfondir toutes les structures nécessaires à la conception complète d'un produit ou d'un service gamifié, ce qui le rendra plus efficace.





“

Appliquer la gamification à différents produits et repousser les limites de l'industrie du jeu vidéo"



Objectifs généraux

- ◆ Explorer le comportement du monde des affaires et de la vente
- ◆ Maîtriser en profondeur le domaine de la gamification, son origine, son développement et son expansion
- ◆ Améliorer les compétences en matière de conception pour créer des jeux vidéo attrayants et conviviaux
- ◆ 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 depuis le développement des jeux vidéo jusqu'à leur vente



Il est possible d'entrer dans le monde du commerce des produits gamifiés avec les bonnes connaissances. Apprenez tout sur les investissements, la promotion et l'image de marque"





Objectifs spécifiques

Module 1. Modèles commerciaux et vente de jeux vidéo gamifiés

- ◆ Connaître les modèles commerciaux du secteur et ses caractéristiques
- ◆ Analyser l'importance de l'image de marque et son application réussie
- ◆ Explorer les moyens de lever des capitaux pour le développement de nouveaux produits
- ◆ Identifier le bon prototype pour chaque type de produit
- ◆ Comprendre les clés de la vente d'un prototype

Module 2. Conception de la gamification et autres modèles

- ◆ Développer parfaitement le processus de conception dans le domaine de la gamification
- ◆ Concevoir de nouvelles histoires à succès basées sur des produits connus et des meilleures pratiques
- ◆ Appliquer les métriques et les analyses pour soutenir le développement au sein d'un produit lancé
- ◆ S'informer sur les différents modèles et success stories afin de définir ses propres objectifs
- ◆ Réussir le développement d'un produit gamifié

Module 3. Conception de jeux gamifiés

- ◆ 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

Grâce à la méthodologie la plus innovante et avalisée par des experts, un programme éducatif a été développé comprenant 3 modules spécialisés répartis sur 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 via Internet. Utilisation d'une plateforme sécurisée et d'un campus virtuel pour rationaliser l'expérience d'étude.



“

Contenu conçu spécialement pour les professionnels de la Game Designer qui veulent dépasser les attentes”

Module 1. Modèles commerciaux et vente de jeux vidéo gamifiés

- 1.1. Comunicación
 - 1.1.1. Développeurs
 - 1.1.2. Entreprises
 - 1.1.3. *Publishers*
- 1.2. Promotion
 - 1.2.1. *Crowfounding*
 - 1.2.2. Events
 - 1.2.3. Incubateurs
- 1.3. Investisseurs
 - 1.3.1. *Capital-risque*
 - 1.3.2. *Seed money*
 - 1.3.3. *Angel investor*
- 1.4. Marque : identification
 - 1.4.1. Logo
 - 1.4.2. Art conceptuel
 - 1.4.3. Cartes de visite
- 1.5. Marque : exposition
 - 1.5.1. Présence sur le web
 - 1.5.2. *Merchandising*
 - 1.5.3. *Presskit*
- 1.6. Marketing
 - 1.6.1. Propre
 - 1.6.2. Délégué
 - 1.6.3. Public
- 1.7. Arguments de vente
 - 1.7.1. Numéros
 - 1.7.2. Statistiques
 - 1.7.3. USP
- 1.8. Prototypes : la mécanique
 - 1.8.1. Mécanique
 - 1.8.2. Esthétiques
 - 1.8.3. Technologie

- 1.9. Autres prototypes
 - 1.9.1. Émergence
 - 1.9.2. Vertical
 - 1.9.3. Horizontal
- 1.10. *Pitch*
 - 1.10.1. Structure
 - 1.10.2. Ventes
 - 1.10.3. Presse

Module 2. Conception de la gamification et autres modèles

- 2.1. Outils
 - 2.1.1. Analyse
 - 2.1.2. Métriques
 - 2.1.3. Acteurs
- 2.2. Ggdd
 - 2.2.1. Objectif
 - 2.2.2. Comportement
 - 2.2.3. Joueurs
- 2.3. Ggdd: motivations et implications
 - 2.3.1. Motivateurs
 - 2.3.2. Implication
 - 2.3.3. MDA
- 2.4. Ggdd: divertissement
 - 2.4.1. Mockup d'application directe ou simulation numérique Divertissement
 - 2.4.2. Outils
 - 2.4.3. AAI
- 2.5. Étude de cas
 - 2.5.1. *Speed camera*
 - 2.5.2. *Amazon*
 - 2.5.3. *Pain squad*
- 2.6. Jeux sérieux
 - 2.6.1. Utilitaire
 - 2.6.2. Obstacles
 - 2.6.3. Études de cas

- 2.7. Jeux sociaux
 - 2.7.1. Connexions
 - 2.7.2. Viralisation
 - 2.7.3. Études de cas
- 2.8. Jeux éducatifs
 - 2.8.1. Problème
 - 2.8.2. L'apprentissage comme moyen
 - 2.8.3. Études de cas
- 2.9. Jeux publicitaires
 - 2.9.1. Différences
 - 2.9.2. Avantages
 - 2.9.3. Études de cas
- 2.10. Jeux transmédia
 - 2.10.1. Inclusion
 - 2.10.2. Création
 - 2.10.3. Cas

Module 3. Conception de jeux gamifiés

- 3.1. Conception de jeux gamifiés
 - 3.1.1. Jeu
 - 3.1.2. Jeuvidéo
 - 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



*Avec la méthodologie d'étude de
TECH, vous obtiendrez votre diplôme
en seulement 6 mois"*

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.



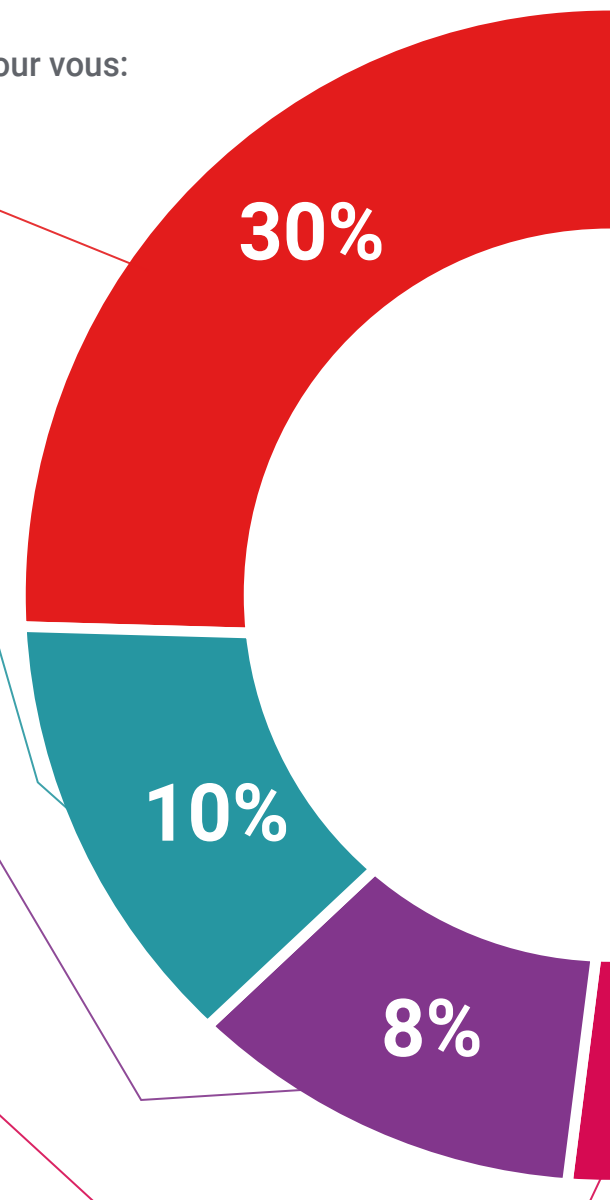
Pratique des aptitudes et des compétences

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 Modèles d'Entreprise et Vente de Produits Gamifiés garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat Avancé 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 Modèles d'Entreprise et Vente de Produits Gamifiés** contient le programme scientifique le plus complet et le plus actuel du marché.

Après avoir réussi les évaluations, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception le diplôme de **Certificat Avancé** 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 Avancé en Modèles d'Entreprise et Vente de Produits Gamifiés**

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
Modèles d'Entreprise et
Vente de Produits Gamifiés

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

Certificat Avancé

Modèles d'Entreprise et
Vente de Produits Gamifiés

