

Mastère Spécialisé

La Gamification dans les Jeux Vidéo





Mastère Spécialisé La Gamification dans les Jeux Vidéos

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 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/master/master-gamification-jeux-videos

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Structure et contenu

page 18

05

Méthodologie

page 28

06

Diplôme

page 36

01

Présentation

L'industrie du jeu vidéo a acquis des millions et des millions de nouveaux consommateurs, qui veulent une expérience unique et mémorable. Il est essentiel de comprendre le comportement de ces utilisateurs lors du développement de nouveaux produits. En ce sens, afin de fidéliser les joueurs et d'obtenir les objectifs souhaités dans chaque projet, il est nécessaire de se spécialiser. Dans ce programme, l'étudiant obtiendra toutes les connaissances nécessaires sur la Gamification dans les Jeux Vidéo d'un point de vue commercial intégral afin de devenir un professionnel de la conception hautement spécialisé.





“

A l'issue de ce programme, vous serez en mesure de mener à bien le développement d'un jeu vidéo gamifié"

La conception d'un bon jeu vidéo implique l'intervention de divers professionnels et des éléments à prendre en compte. Notre objectif est de vous aider à devenir un professionnel polyvalent, capable de développer des projets à succès tout en étant accompli sur les plans professionnel et personnel. Une connaissance approfondie du domaine de la gamification et des problèmes existants dans son développement et son expansion, permet de créer des jeux vidéos attrayants pour le public cible, en connaissant ses motivations, ses comportements et ses besoins.

C'est là que se distingue la qualité programmatique de ce Mastère Spécialisé en Gamification dans les Jeux Vidéos, puisque le professionnel maîtrisera à la fois la partie technique essentielle à son développement et les fondamentaux des bonnes pratiques. Il sera possible de maîtriser la psychologie pour comprendre l'expérience utilisateur. L'utilisation d'outils et de techniques pour générer des idées créatives, dans un monde où tout semble déjà fait, et pour comprendre les clés de la maîtrise de l'entreprise face à l'opportunité de présenter un prototype au marché.

Une formation qui fait la différence dans l'expérience professionnelle de l'étudiant, en étant capable de l'adapter à son agenda actuel avec organisation et peu d'efforts, car la distribution des contenus est conçue pour apporter confort et agilité dans tous les processus. Grâce à la méthodologie mise en œuvre par TECH Université Technologique, avec une vision moderne et en utilisant le système le plus avancé.

Il met en avant la possibilité pour les professionnels de choisir où, comment et quand étudier, puisqu'il s'agit d'un diplôme 100% en ligne. Le contenu est disponible depuis 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. Chaque étudiant disposera d'un enseignant professionnel qui l'accompagnera tout au long de son processus d'apprentissage pendant les 12 mois du programme.

Ce **Mastère Spécialisé en Gamification dans les Jeux Vidéos** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en développement de jeux vidéos
- ◆ 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 les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à un expert et un travail de réflexion individuel
- ◆ Forums de discussion, chat, salles de réunion et communauté d'experts
- ◆ Il est possible d'accéder aux contenus depuis tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



Vous maîtriserez la narration et la scénarisation pour la gamification, et vous serez en mesure de générer des idées innovantes pour vos jeux vidéos"

“

Avec ce Mastère Spécialisé, vous comprendrez l'importance de la psychologie dans le développement d'un jeu vidéo mémorable"

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 le professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent à lui tout au long du programme académique. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

Concevoir des jeux vidéos auxquels tout le monde a envie de jouer n'est possible qu'en appliquant la Gamification.

Vous avez le désir d'atteindre un meilleur avenir. TECH possède toutes les ressources nécessaires. Étudiez dans un environnement de qualité, 100% en ligne et sécurisé.



02 Objectifs

En raison de l'importance de la technologie de nos jours, de l'essor du divertissement numérique et de l'évolution du comportement des utilisateurs, l'objectif principal de ce programme est de préparer des professionnels hautement qualifiés possédant des qualités différenciatrices au sein de l'industrie du jeu vidéo. Étudier la gamification en profondeur ainsi que d'autres sujets nécessaires tels que la psychologie, la gestion efficace des modèles d'entreprise et les ventes. Le profil d'un professionnel polyvalent du développement de jeux vidéos est ainsi complété.





“

Devenir un professionnel intégral et performant dans le développement de jeux vidéos gamifiés”



Objectifs généraux

- ◆ Maîtriser en profondeur le domaine de la gamification, son développement et son expansion
- ◆ Analyser toutes les variables des jeux vidéos 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 vidéos et de leurs spécialisations
- ◆ Comprendre la construction, l'application et les besoins des jeux de société afin de les extrapoler en produits gamifiés
- ◆ Étudier le comportement des joueurs et leur niveau de satisfaction dans un produit conçu
- ◆ Améliorer les compétences en matière de conception pour créer des jeux vidéos attrayants et conviviaux
- ◆ Gérer les processus de documentation spécialisée
- ◆ Explorer le comportement du monde des affaires et de la vente



Découvrez d'autres modèles de gamification à travers des études de cas comme Speed Camer et Amazon Pain Squad, entre autres"





Objectifs spécifiques

Module 1. 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

Module 2. La Gamification dans les Jeux Vidéos

- ◆ 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

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

Module 4. Game desing et Gamification

- ◆ Maîtrisez les outils et les principes fondamentaux de la conception de jeux vidéos
- ◆ Examiner les genres et la typologie des jeux disponibles sur le marché
- ◆ Appliquer avec succès le modèle MDA dans le développement de jeux vidéos gamifiés
- ◆ Implantation de récompenses par le jeu pour la différenciation du marché
- ◆ Interpréter la conception des niveaux et du monde pour optimiser l'expérience du joueur
- ◆ Équilibrer l'économie du jeu pour une progression réussie du jeu

Module 5. Documentation dans les jeux vidéos

- ◆ Appliquer professionnellement les piliers de la conception de jeux vidéos dans les systèmes de personnages, de caméras et de contrôle
- ◆ Interpréter la documentation spécialisée dans l'industrie du jeu vidéo
- ◆ Documenter les informations relatives à la conception du jeu de manière ordonnée et utile
- ◆ Maîtriser les stratégies de communication pour un travail d'équipe efficace

Module 6. 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 7. Expérience utilisateur pour la gamification

- ◆ Identifiez la meilleure façon d'inclure l'interface dans un produit en fonction de vos besoins
- ◆ Développez 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 efficacement les principes d'interface dans le développement d'un produit





Module 8. Narration et scénarisation pour la gamification

- ◆ Utiliser des méthodes et des outils qui facilitent la génération d'idées pour une narration réussie
- ◆ Créer des mondes et des personnages qui sont crédibles pour l'esprit humain dans un contexte imaginaire
- ◆ Appliquer les structures narratives classiques pour une construction complète de l'histoire
- ◆ Développer la première structure de l'industrie du jeu vidéo pour les nouveaux produits

Module 9. Modèles commerciaux et vente de jeux vidéos gamifiés

- ◆ Connaître les modèles économiques 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 10. Conception de la gamification et autres modèles

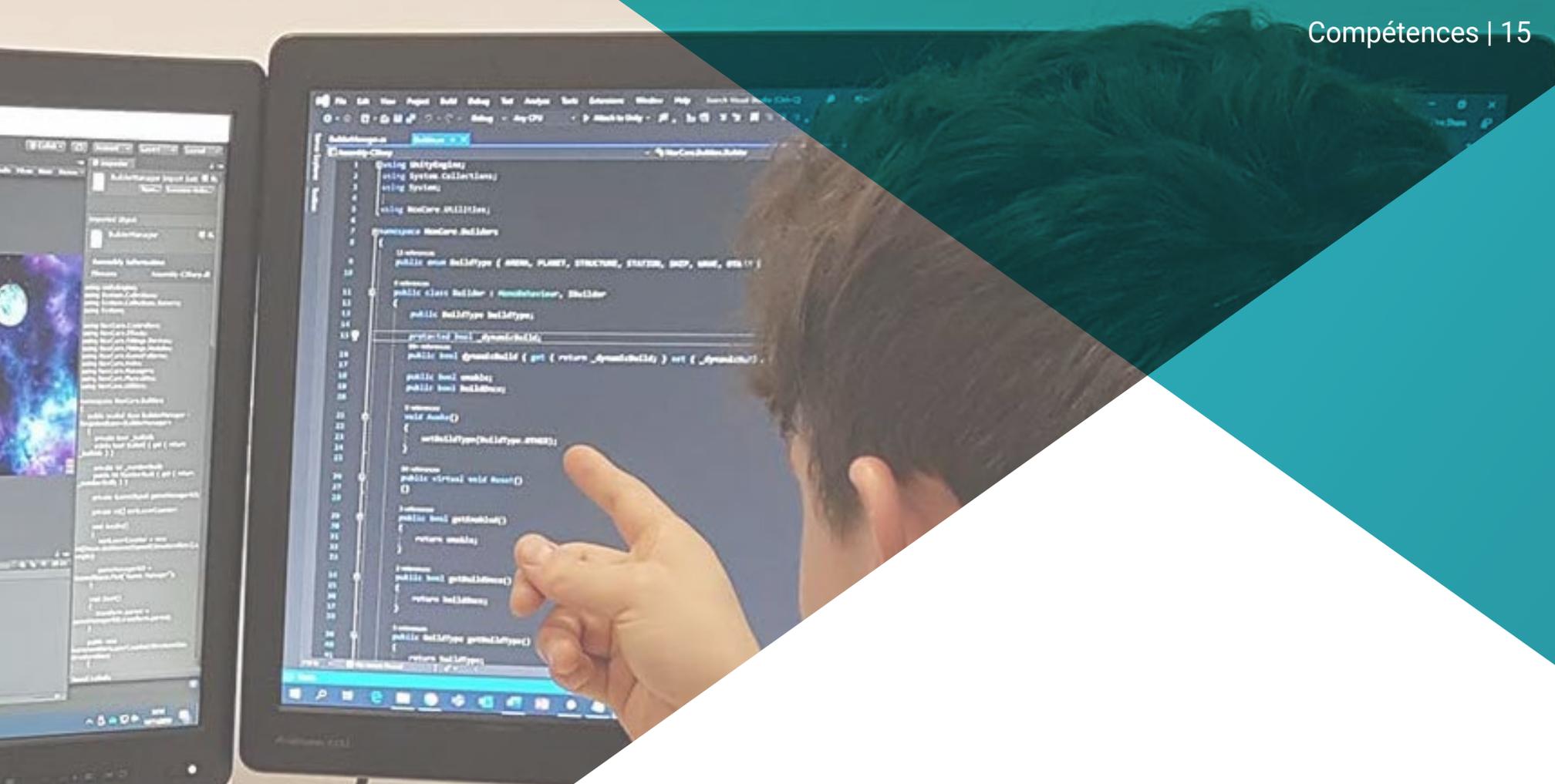
- ◆ Développer parfaitement le processus de conception dans le domaine de la gamification
- ◆ Concevoir de nouvelles histoires à succès basées sur des produits connus et des meilleures pratiques
- ◆ Appliquer les métriques et les analyses pour soutenir le développement au sein d'un produit lancé
- ◆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

03

Compétences

Le secteur des jeux vidéo et des loisirs numériques, en raison de sa croissance et de son évolution constantes, dépend d'un personnel qualifié pour son développement. Non seulement sur le plan théorique, mais aussi sur le plan pratique, capable d'établir des solutions efficaces et de proposer des idées novatrices pour répondre aux besoins de l'industrie, voire d'en créer de nouveaux. C'est ainsi que ce programme contient tout ce dont vous avez besoin pour vous spécialiser dans la gamification des jeux vidéo et devenir un professionnel du design hautement spécialisé.





“

Acquérir les dernières techniques et connaissances en matière de Gamification dans les Jeux Vidéo et se démarquer lors du développement de jeux vidéos”

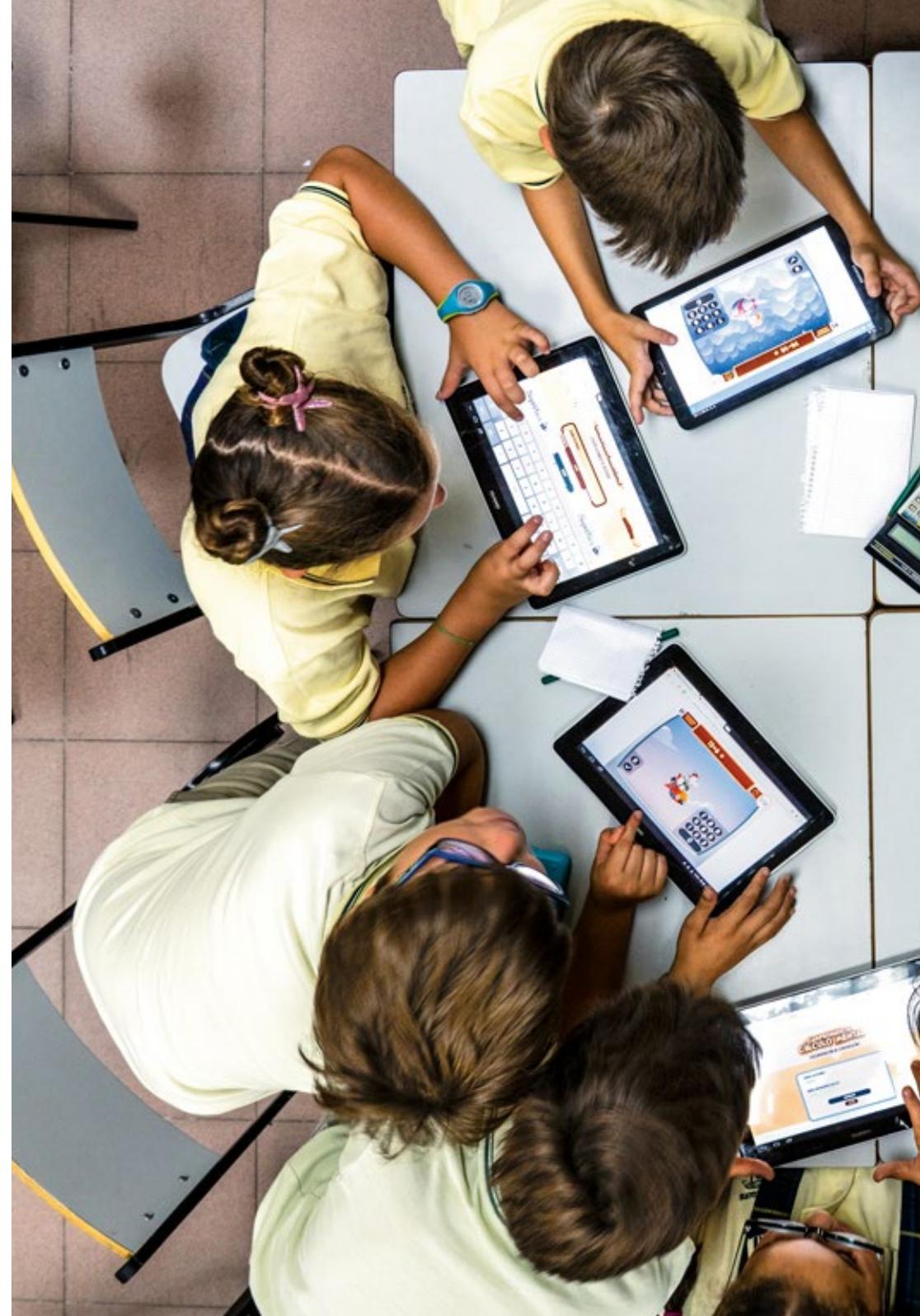


Compétences générales

- ◆ Développer un jeu vidéo gamifié de manière professionnelle
- ◆ Résoudre les problèmes courants de manière autonome
- ◆ Gérer les processus de documentation spécialisée
- ◆ S'adapter à différents types de modèles et d'environnements dans le cadre de la gamification
- ◆ Appliquez la psychologie dans le développement de vos produits
- ◆ Maîtriser les stratégies de communication
- ◆ Créer des contextes narratifs adaptés à chaque besoin

“

Devenir un professionnel doté de compétences de plus en plus demandées sur le marché”





Compétences spécifiques

- ◆ Étudier le contexte actuel de la gamification
- ◆ Comprendre les différents enjeux de la gamification
- ◆ Étudier des cas réels de jeux vidéos à succès
- ◆ Analyser les objectifs des jeux vidéos gamifiés
- ◆ Comprendre l'origine des jeux de société et leurs mécanismes
- ◆ Ajoutez l'interaction comme un élément important dans le développement du jeu
- ◆ Comprendre la psychologie des joueurs
- ◆ Application correcte des interfaces
- ◆ Créez des contextes narratifs qui correspondent à l'objectif du produit
- ◆ Connaître les modèles d'affaires et de vente dans l'industrie du jeu vidéo

04

Structure et contenu

En suivant les paramètres de qualité du système d'études de l'Université de Technologie TECH et en utilisant la méthodologie la plus innovante, ce diplôme se distingue par sa structure et le développement de son contenu. La façon dont il a été conçu simplifiera l'expérience de l'apprenant. Il y a 10 modules au sein desquels des sujets spécifiques sont développés pour une meilleure organisation et compréhension dans un délai maximum de 12 mois. Par le biais d'un campus virtuel, avec la possibilité de télécharger le support pour le consulter lorsque l'étudiant en a besoin.





“

Vous disposerez d'une variété de supports, à la fois théoriques et pratiques, pour faciliter l'expérience d'étude"

Module 1. Gamification

- 1.1. La gamification
 - 1.1.1. Gamification
 - 1.1.2. Ludification
 - 1.1.3. Jeux
- 1.2. *Game learning and behaviour design*
 - 1.2.1. *Game-Based Learning*
 - 1.2.2. *Human focused design*
 - 1.2.3. *Behavioural design*
- 1.3. *E-learning et playful learning*
 - 1.3.1. *E-learning*
 - 1.3.2. *Playful learning*
 - 1.3.3. *Edutainment*
- 1.4. Types de Gamification
 - 1.4.1. Jeux sérieux
 - 1.4.2. Jeux de divertissement
 - 1.4.3. Jeux transmédia
- 1.5. Les contextes sociaux de la gamification
 - 1.5.1. AED
 - 1.5.2. DED
 - 1.5.3. Obstacles
- 1.6. Professionnalisation de la gamification
 - 1.6.1. Professionnels
 - 1.6.2. Ignorance
 - 1.6.3. Bridges
- 1.7. Les problèmes de la gamification
 - 1.7.1. Temps
 - 1.7.2. Argent
 - 1.7.3. Public cible
- 1.8. Technologies de gamification
 - 1.8.1. Technologie
 - 1.8.2. PBL
 - 1.8.3. Rejet

- 1.9. Jeux vidéos, jeux et narration
 - 1.9.1. Jeux vidéos
 - 1.9.2. Jeux de société
 - 1.9.3. Narration
- 1.10. Utilisabilité, psychologie et affaires
 - 1.10.1. Utilisabilité
 - 1.10.2. Psychologie
 - 1.10.3. Négociation

Module 2. La gamification appliquée aux jeux vidéos

- 2.1. La gamification dans les jeux vidéos
 - 2.1.1. Objectifs
 - 2.1.2. Évaluations
 - 2.1.3. Tests
- 2.2. La motivation dans les jeux vidéos
 - 2.2.1. Intrinsèque
 - 2.2.2. Extrinsèque
 - 2.2.3. Contre-position
- 2.3. Promotion de la gamification
 - 2.3.1. Identité
 - 2.3.2. Indépendance
 - 2.3.3. Communauté
- 2.4. Décisions et compétences
 - 2.4.1. Défaillances
 - 2.4.2. Compétences
 - 2.4.3. Exploration
- 2.5. *Maple*: motivation
 - 2.5.1. L'entreprise
 - 2.5.2. Puissance
 - 2.5.3. Collaboration
- 2.6. *Maple*: sensibilisation
 - 2.6.1. Éthique et moralité
 - 2.6.2. Santé physique et mentale
 - 2.6.3. *Newsgames*

- 2.7. *Maple*: réalité
 - 2.7.1. Compétences
 - 2.7.2. Psychologie
 - 2.7.3. Difficultés
- 2.8. *Maple*: persuasion
 - 2.8.1. *Placement de produits*
 - 2.8.2. *Advergaming*
 - 2.8.3. Idéologies et stéréotypes
- 2.9. *Maple*: apprentissage
 - 2.9.1. Le quotidien
 - 2.9.2. Environnement de l'entreprise
 - 2.9.3. Compétences générales
- 2.10. *Maple*: évaluation
 - 2.10.1. Traitements
 - 2.10.2. Éducation
 - 2.10.3. Avantages personnels

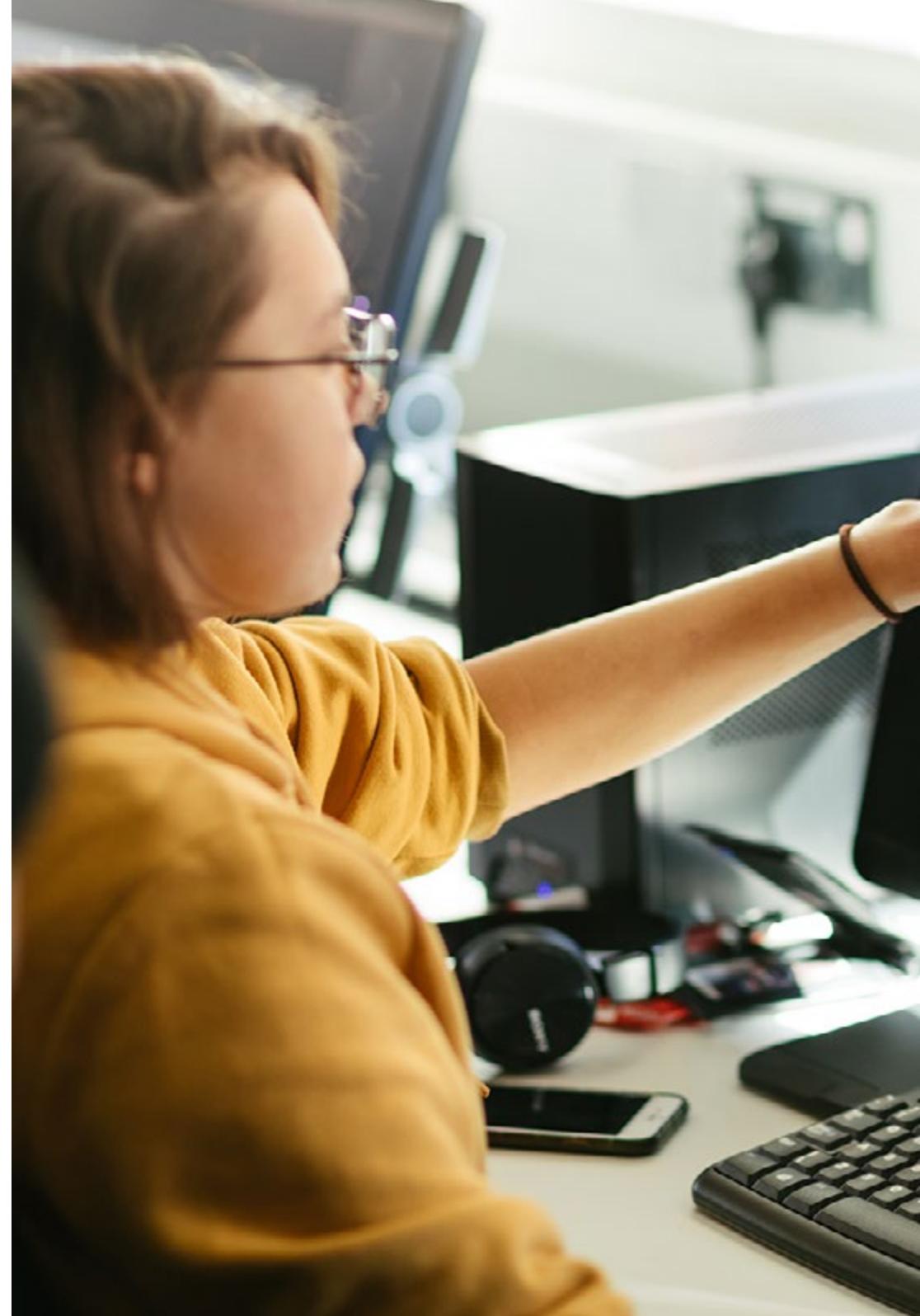
Module 3. Conception de jeux gamifiés

- 3.1. Conception de jeux gamifiés
 - 3.1.1. Jeu
 - 3.1.2. Jeu vidéo
 - 3.1.3. Le design
- 3.2. Profils concernés
 - 3.2.1. Programmation
 - 3.2.2. Artistique
 - 3.2.3. Designer
- 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 designer
 - 3.5.2. Des connaissances précieuses
 - 3.5.3. Développement solitaire
- 3.6. Vision
 - 3.6.1. Possibilités
 - 3.6.2. Ambition vs.
 - 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 sur support 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

Module 4. *Game design* et gamification

- 4.1. *Gameplay*
 - 4.1.1. *Gameplay*
 - 4.1.2. Règles
 - 4.1.3. *Setting*
- 4.2. Immersion
 - 4.2.1. Cohérence
 - 4.2.2. Suspension de l'incrédulité
 - 4.2.3. Dimensions
- 4.3. Outils et techniques
 - 4.3.1. Preuve et correction
 - 4.3.2. Expérience
 - 4.3.3. *MDA framework*
- 4.4. Modèle MDA
 - 4.4.1. Mécanique
 - 4.4.2. Dynamique
 - 4.4.3. Esthétiques
- 4.5. Eléments de design
 - 4.5.1. Genres
 - 4.5.2. Modes de jeu
 - 4.5.3. Dynamique de base
- 4.6. Types d'objectifs
 - 4.6.1. Court terme
 - 4.6.2. Moyen terme
 - 4.6.3. Long terme
- 4.7. Récompenses: gamification
 - 4.7.1. Structure de jeu
 - 4.7.2. Défis
 - 4.7.3. Progression
- 4.8. Récompenses: histoires
 - 4.8.1. Histoires
 - 4.8.2. Secrets
 - 4.8.3. Système





- 4.9. Design de niveau
 - 4.9.1. *Paper design*
 - 4.9.2. Courbe de difficulté
 - 4.9.3. Théorie de *flow*
- 4.10. Économique
 - 4.10.1. Éléments
 - 4.10.2. Fonctions
 - 4.10.3. Règlement

Module 5. Documentation dans les jeux vidéos

- 5.1. Les trois C
 - 5.1.1. Personnage (*Character*)
 - 5.1.2. Caméra
 - 5.1.3. Contrôle
- 5.2. Personnage
 - 5.2.1. Physiologie
 - 5.2.2. Personnalité
 - 5.2.3. Mécanique
- 5.3. Appareil photo
 - 5.3.1. Points de vue
 - 5.3.2. Contrôle de la caméra
 - 5.3.3. Guides de l'appareil photo
- 5.4. Contrôle
 - 5.4.1. Ergonomie du contrôle
 - 5.4.2. En lien avec le personnage
 - 5.4.3. En lien avec la caméra
- 5.5. Documentation générale
 - 5.5.1. *Game Concept*
 - 5.5.2. *Game Treatment*
 - 5.5.3. *Game Document Design*
- 5.6. Documents spécifiques
 - 5.6.1. Design
 - 5.6.2. Ingénierie
 - 5.6.3. Rédaction

- 5.7. *Game Document Design*
 - 5.7.1. Documentation
 - 5.7.2. Communication
 - 5.7.3. Règles générales
- 5.8. GDD: *one page*
 - 5.8.1. Utilitaire
 - 5.8.2. Structure
 - 5.8.3. Design
- 5.9. GDD: *ten pages*
 - 5.9.1. Utilitaire
 - 5.9.2. Structure
 - 5.9.3. Design
- 5.10. Outils de documentation
 - 5.10.1. La règle de trois
 - 5.10.2. Progression du jeu
 - 5.10.3. Table de la victoire

Module 6. Psychologie du joueur

- 6.1. La sociologie dans les jeux vidéos
 - 6.1.1. Individu
 - 6.1.2. Communauté
 - 6.1.3. Société
- 6.2. La psychologie dans les jeux vidéos
 - 6.2.1. Cognitive
 - 6.2.2. Affective
 - 6.2.3. Comportement
- 6.3. Besoins en matière de divertissement
 - 6.3.1. Divertissement
 - 6.3.2. Diversion
 - 6.3.3. Motivation

- 6.4. Sentiments
 - 6.4.1. Désir
 - 6.4.2. Puissance
 - 6.4.3. Besoins
- 6.5. La pyramide de Maslow
 - 6.5.1. Survie
 - 6.5.2. Existence
 - 6.5.3. Évaluation
- 6.6. Conception comportementale
 - 6.6.1. Psychologie comportementale
 - 6.6.2. Le conditionnement classique
 - 6.6.3. Conditionnement opérant
- 6.7. Calendrier des renforcements
 - 6.7.1. Instinct
 - 6.7.2. Méthode
 - 6.7.3. Intervalles
- 6.8. Carte des récompenses
 - 6.8.1. Récompenses
 - 6.8.2. Pausés
 - 6.8.3. Compensateurs
- 6.9. Contrastes
 - 6.9.1. Extinction
 - 6.9.2. Alignement
 - 6.9.3. Évitement
- 6.10. Joueurs
 - 6.10.1. Bartle
 - 6.10.2. Ami Jo Kim
 - 6.10.3. Marczewski

Module 7. Expérience utilisateur pour la gamification

- 7.1. Interface dans les jeux vidéos
 - 7.1.1. Guide de conception utilisable
 - 7.1.2. UI: dans l'histoire du jeu
 - 7.1.3. UI: dans l'univers du jeu
- 7.2. Flux d'écran
 - 7.2.1. Aspect esthétique
 - 7.2.2. Aspect fonctionnel
 - 7.2.3. Interaction
- 7.3. Vision perceptuelle
 - 7.3.1. Considérations
 - 7.3.2. Lois de la Gestalt
 - 7.3.3. Combinaison
- 7.4. Facilité d'utilisation: efficacité et efficience
 - 7.4.1. Efficacité
 - 7.4.2. Efficacité
 - 7.4.3. Satisfaction
- 7.5. Utilisabilité: perception et intuition
 - 7.5.1. Perception
 - 7.5.2. Intuition
 - 7.5.3. Rétention
- 7.6. Gameplay
 - 7.6.1. Intrinsèque
 - 7.6.2. Mécanique
 - 7.6.3. Artistique
- 7.7. Jeu interactif
 - 7.7.1. Interactif
 - 7.7.2. Intrapersonnel
 - 7.7.3. Interpersonnel
- 7.8. UI: cohérence
 - 7.8.1. Consistance
 - 7.8.2. Facilité d'utilisation
 - 7.8.3. Contrôle de l'utilisateur

- 7.9. UI: positionnement
 - 7.9.1. Positionnement
 - 7.9.2. Organisation visuelle
 - 7.9.3. Balance et poids
- 7.10. UI: points de soins
 - 7.10.1. Points de soins
 - 7.10.2. Mouvement des yeux
 - 7.10.3. Couleurs

Module 8. Narration et scénarisation pour la gamification

- 8.1. Idées de jeux vidéos
 - 8.1.1. Les règles
 - 8.1.2. Blocages
 - 8.1.3. Diversion
- 8.2. Triangle de rareté
 - 8.2.1. Personnage
 - 8.2.2. Monde
 - 8.2.3. Activités
- 8.3. Personnages
 - 8.3.1. Types
 - 8.3.2. Secondaire
 - 8.3.3. Archétypes jungiens
- 8.4. Mondes
 - 8.4.1. Le monde en tant que personnage
 - 8.4.2. Cartes
 - 8.4.3. Ligne historique
- 8.5. Narrations
 - 8.5.1. Narration et récit
 - 8.5.2. Points de vue
 - 8.5.3. Voix et dialogues
- 8.6. Temps
 - 8.6.1. Analepsie
 - 8.6.2. Prolepsis
 - 8.6.3. Paralipsis

- 8.7. Structure classique
 - 8.7.1. Structure
 - 8.7.2. Pivot Point
 - 8.7.3. Le résumé
- 8.8. Le voyage du héros: structure
 - 8.8.1. Parties
 - 8.8.2. Initiation
 - 8.8.3. Retour
- 8.9. Le chemin du héros: outils
 - 8.9.1. Arc narratif de personnage
 - 8.9.2. Monomito
 - 8.9.3. Outils
- 8.10. Scénario non linéaire

Module 9. Modèles commerciaux et vente de jeux vidéos gamifiés

- 9.1. Communication
 - 9.1.1. Développeurs
 - 9.1.2. Entreprises
 - 9.1.3. *Publishers*
- 9.2. Promotion
 - 9.2.1. *Crowdfunding*
 - 9.2.2. Events
 - 9.2.3. Incubateurs
- 9.3. Investisseurs
 - 9.3.1. Venture Capital
 - 9.3.2. *Seed money*
 - 9.3.3. *Angel investor*
- 9.4. Marque: identification
 - 9.4.1. Logo
 - 9.4.2. Art conceptuel
 - 9.4.3. Cartes de visite

- 9.5. Marque: exposition
 - 9.5.1. Présence sur le web
 - 9.5.2. *Merchandising*
 - 9.5.3. *Presskit*
- 9.6. Marketing
 - 9.6.1. Stratégie interne
 - 9.6.2. Délégué
 - 9.6.3. Public
- 9.7. Arguments de vente
 - 9.7.1. Numéros
 - 9.7.2. Statistiques
 - 9.7.3. USP
- 9.8. Prototypes: la mécanique
 - 9.8.1. Mécanique
 - 9.8.2. Esthétiques
 - 9.8.3. Technologie
- 9.9. Autres prototypes
 - 9.9.1. Emerging
 - 9.9.2. Vertical
 - 9.9.3. Horizontal
- 9.10. *Pitch*
 - 9.10.1. Structure
 - 9.10.2. Ventes
 - 9.10.3. Presse

Module 10. Conception de la gamification et autres modèles

- 10.1. Outils
 - 10.1.1. Analyse
 - 10.1.2. Métriques
 - 10.1.3. Acteurs
- 10.2. Ggdd
 - 10.2.1. Objectif
 - 10.2.2. Comportement
 - 10.2.3. Joueurs
- 10.3. Ggdd: motivations et implications
 - 10.3.1. Motivateurs
 - 10.3.2. Implication
 - 10.3.3. MDA
- 10.4. Ggdd: divertissement
 - 10.4.1. Diversion
 - 10.4.2. Outils
 - 10.4.3. AAI
- 10.5. Étude de cas
 - 10.5.1. *Speed camera*
 - 10.5.2. *Amazon*
 - 10.5.3. *Pain squad*
- 10.6. Jeux sérieux
 - 10.6.1. Utilitaire
 - 10.6.2. Obstacles
 - 10.6.3. Études de cas
- 10.7. Jeux sociaux
 - 10.7.1. Connexions
 - 10.7.2. Viralisation
 - 10.7.3. Études de cas
- 10.8. Jeux éducatifs
 - 10.8.1. Problème
 - 10.8.2. L'apprentissage comme moyen
 - 10.8.3. Études de cas
- 10.9. Jeux publicitaires
 - 10.9.1. Différences
 - 10.9.2. Avantages
 - 10.9.3. Études de cas
- 10.10. Jeux transmédia
 - 10.10.1. Inclusion
 - 10.10.2. Création
 - 10.10.3. Cas



Ne manquez pas l'occasion d'évoluer dans votre domaine professionnel. Inscrivez-vous dès maintenant à ce Mastère Spécialisé en Gamification dans les Jeux Vidéo"

05

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 la seule université 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 données 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.



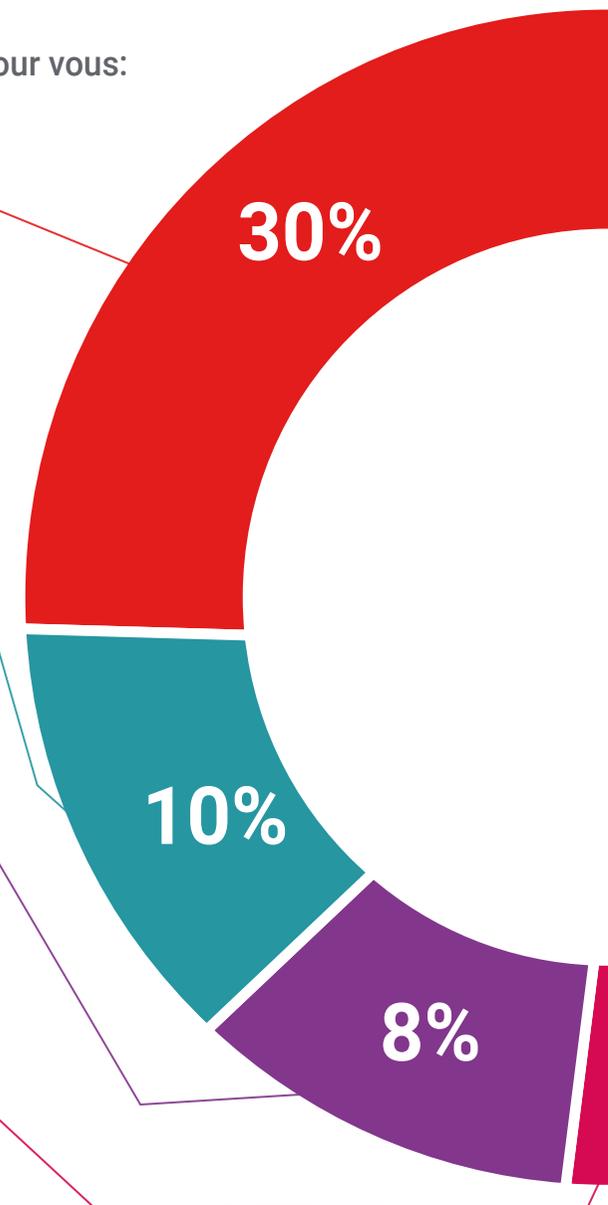
Pratique des aptitudes et des compétences

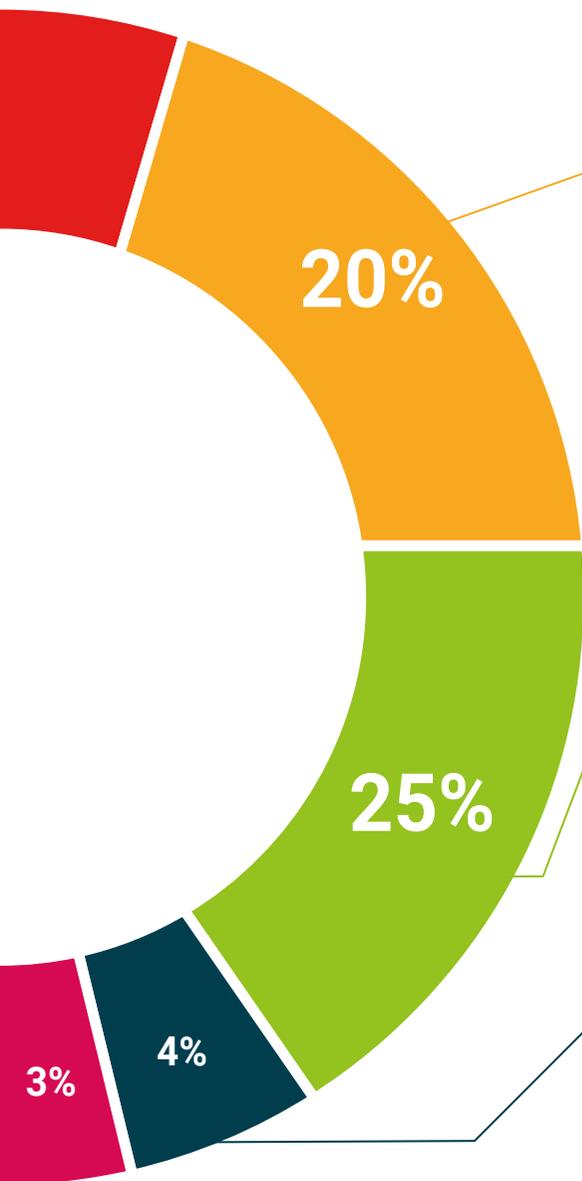
Vous réaliserez des activités de développement des compétences et des compétences spécifiques dans chaque domaine thématique. Pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



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.



06 Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Gamification dans les Jeux Vidéo vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Spécialisé 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 **Mastère Spécialisé en Gamification dans les Jeux Vidéos** 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 **Mastère Spécialisé** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Mastère Spécialisé en Gamification dans les Jeux Vidéos**

N.º d'Heures Officielles: **1.500 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

Mastère Spécialisé La Gamification dans les Jeux Vidéos

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Spécialisé

La Gamification dans les Jeux Vidéo

