

Mastère Avancé

Design de Jeux Vidéo Éducatifs





Mastère Avancé

Design de Jeux Vidéo Éducatifs

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 2 ans
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/jeux-video/mastere-avance/mastere-avance-design-jeux-video-educatifs

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Compétences

page 14

04

Direction de la formation

page 18

05

Structure et contenu

page 22

06

Méthodologie

page 40

07

Diplôme

page 48

01

Présentation

Dans un contexte où les jeux vidéo éducatifs et sérieux ont gagné en importance, ce programme TECH se présente comme une option complète et actualisée pour les professionnels du monde des jeux vidéo qui cherchent à se spécialiser dans la création de jeux ayant un impact social et culturel. Les étudiants étudieront des sujets tels que la gamification appliquée aux jeux vidéo, le design des jeux gamifiés, la psychologie des joueurs, l'expérience utilisateur pour la gamification ou la narration et le scénario, entre autres. De plus, avec un mode 100% en ligne, ce programme offre les outils nécessaires pour faire face aux défis de l'industrie et contribuer à la création de jeux vidéo ayant un impact significatif.



“

Découvrez comment la gamification appliquée aux jeux vidéo peut transformer l'éducation et la culture en une expérience plus attrayante et interactive pour l'utilisateur”

Dans l'industrie du jeu vidéo, la création de jeux éducatifs ou sérieux a pris de l'importance ces dernières années. Les jeux vidéo éducatifs sont ceux dont l'objectif principal est d'enseigner certaines connaissances, compétences ou valeurs par le biais du divertissement. Les jeux vidéo sérieux, quant à eux, visent à sensibiliser les joueurs et à modifier leur comportement par rapport à des questions telles que la santé, l'environnement ou la politique.

Le principal défi dans le développement de ces jeux est de parvenir à un équilibre entre le contenu éducatif ou social à transmettre et le divertissement que le jeu lui-même doit offrir. Cela nécessite un design approprié et une gamification pour engager le joueur dans l'expérience d'apprentissage ou de sensibilisation.

Dans ce contexte, le Mastère Avancé en Design de Jeux Vidéo Éducatifs se présente comme une opportunité unique pour les professionnels du monde des jeux vidéo qui souhaitent se spécialiser dans la création de jeux éducatifs ou sérieux. Ce programme offre un enseignement complet et actualisé dans des domaines tels que la gamification appliquée aux jeux vidéo, le design de jeux ludiques, la psychologie du joueur, l'expérience utilisateur pour la gamification ou la narration et la scénarisation pour la gamification, entre autres.

Le programme comprend également des sujets spécifiques liés aux Serious Games, tels que la violence, l'éducation, la dénonciation, les jeux autobiographiques, les jeux vidéo psychologiques, les jeux vidéo stratégiques, la santé et les jeux industriels. Ces sujets sont abordés dans une perspective critique et réflexive qui permet aux étudiants de comprendre le potentiel des jeux vidéo en tant qu'outils pour générer des changements sociaux et culturels.

En outre, le Mastère Avancé en Design de Jeux Vidéo Éducatifs est enseigné 100% en ligne, ce qui signifie que les étudiants peuvent accéder au programme de n'importe où dans le monde et adapter leur rythme d'étude à leurs besoins personnels et professionnels.

Ce **Mastère Avancé en Design de Jeux Vidéo Éducatifs** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en design de jeux vidéo et gamification
- ◆ Le contenu graphique, schématique et éminemment pratique du programme fournit des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles
- ◆ à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Il met l'accent sur les méthodologies innovantes en création de jeux vidéo éducatifs
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Acquérir les compétences nécessaires à la conception de jeux gamifiés qui combinent des éléments ludiques et éducatifs afin de créer des expériences plus efficaces et mémorables pour les utilisateurs”

“ Apprendre à appliquer la psychologie du joueur pour comprendre les motivations, les besoins et les attentes des utilisateurs afin de concevoir des jeux vidéo plus attrayants et plus satisfaisants ”

Son corps enseignant comprend des professionnels du domaine des jeux vidéo, apportant leur expérience professionnelle à cette formation, ainsi que des spécialistes reconnus par des sociétés de premier plan et des universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel l'étudiant doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du Mastère Avancé. Pour ce faire, le professionnel aura l'aide d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Développez vos compétences en matière de narration et de scénarisation pour créer des histoires captivantes dans des jeux vidéo sérieux qui véhiculent des messages puissants et significatifs.

Devenez un expert dans la création de jeux vidéo ayant un impact social et culturel significatif en vous inscrivant dès maintenant à ce Mastère Avancé.



02

Objectifs

Le Mastère Avancé en Design de Jeux Vidéo Éducatifs a pour objectif de former les professionnels du monde des jeux vidéo aux compétences nécessaires pour concevoir et développer des jeux vidéo éducatifs et sérieux ayant un impact social et culturel significatif. Pour ce faire, le programme couvre tous les aspects de la gamification appliquée aux jeux vidéo et du design de jeux gamifiés, de la psychologie du joueur, de l'expérience utilisateur, de la narration et de la scénarisation pour la gamification, offrant ainsi une vision complète de ce domaine.



“

Apprenez à intégrer des éléments ludiques et éducatifs pour concevoir des jeux vidéo gamifiés qui combinent plaisir et apprentissage de manière efficace”



Objectifs généraux

- ◆ Maîtriser en profondeur le domaine de la gamification, son développement et son expansion
- ◆ Analyser toutes les variables des jeux vidéo et de leur industrie
- ◆ Professionnaliser les bases théoriques de la gamification appliquées à chaque domaine de spécialisation
- ◆ Atteindre l'autonomie dans le développement des jeux vidéo et de leurs spécialisations
- ◆ Connaître la construction, l'application et les besoins des jeux de société pour leur extrapolation dans des produits gamifiés
- ◆ Étudier le comportement des joueurs et leur niveau de satisfaction dans le cadre d'un produit conçu
- ◆ Améliorer les connaissances en matière de design pour créer des jeux vidéo attrayants et conviviaux
- ◆ Gérer des processus de documentation spécialisés
- ◆ Explorer le comportement du monde des affaires et de la vente
- ◆ Identifier l'impact des Serious Games dans différentes industries
- ◆ Approfondir toutes les connaissances théoriques et pratiques pour pouvoir adapter une formation classique à un environnement de Serious Games
- ◆ Connaître en profondeur et contextualiser le design des jeux vidéo dans le cadre des Serious Games
- ◆ Intégrer l'analyse de Serious Games ayant eu un impact social pertinent
- ◆ Élargir l'éventail des possibilités professionnelles des étudiants





Objectifs spécifiques

Module 1. Gamification

- ◆ Acquérir une connaissance approfondie de la langue du développement de jeux gamifiés
- ◆ Analyser l'évolution de la gamification et de ses concurrents
- ◆ Résoudre les problèmes liés au développement professionnel de la gamification
- ◆ Acquérir les compétences nécessaires d'un développeur de jeux professionnels

Module 2. Gamification appliquée aux Jeux Vidéo

- ◆ Avoir une connaissance approfondie des motivations des joueurs
- ◆ Analyser les expériences des utilisateurs pour améliorer l'utilisation du produit gamifié
- ◆ Approfondir les objectifs du design de jeu
- ◆ Comprendre en détail les objectifs pour lesquels fonctionnent les jeux gamifiés

Module 3. Design de jeux gamifiés

- ◆ Différencier professionnellement les produits interactifs et leurs supports
- ◆ Internalisation de la mission, de la vision et des valeurs du développement et du design de jeux
- ◆ Création d'un design cohérent selon les bases théoriques du design de jeux de société
- ◆ Analyse des types de produits
- ◆ Approfondissement des différents rôles professionnels dans l'industrie du jeu

Module 4. Game desing et Gamification

- ◆ Maîtriser les outils et les principes fondamentaux du design de jeux vidéo
- ◆ Examiner les genres et les types de jeux disponibles sur le marché
- ◆ Appliquer avec succès le modèle MDA dans le développement de jeux vidéo gamifiés
- ◆ Mettre en œuvre des récompenses de jeu pour différencier le marché
- ◆ Interpréter le design 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 vidéo

- ◆ Appliquer de manière professionnelle les piliers du design des jeux vidéo dans les systèmes de personnages, de caméras et de contrôle
- ◆ Interpréter la documentation spécialisée dans l'industrie du jeu vidéo
- ◆ Documenter les informations relatives au design 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
- ◆ Découvrir les moteurs du comportement de l'utilisateur dans l'environnement interactif
- ◆ Comprendre les besoins et les motivations psychologiques d'un joueur pour les remodeler dans le cadre de la conception d'un jeu gamifié
- ◆ Approfondir les différents types de joueurs selon les experts

Module 7. Expérience utilisateur 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 efficacement les principes de l'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 crédibles pour l'esprit humain dans un contexte imaginaire
- ◆ Appliquer les structures narratives classiques pour construire une histoire complète
- ◆ Développer la quintessence de la structure au sein de l'industrie du jeu vidéo dans de nouveaux produits

Module 9. Modèles d'entreprise et vente de jeux vidéo gamifiés

- ◆ Apprendre les modèles commerciaux de l'industrie et de ses personnages
- ◆ Analyser l'importance de l'image de marque et son application réussie
- ◆ Approfondir les moyens de lever des fonds 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 à la perfection le processus de design dans le domaine de la gamification
- ◆ Concevoir de nouvelles histoires à succès à partir de produits connus et de bonnes pratiques
- ◆ Appliquer des mesures et des analyses en faveur du développement d'un produit lancé
- ◆ Connaître différents modèles et exemples de réussite pour définir ses propres objectifs
- ◆ Mener à bien le développement d'un produit gamifié

Module 11. Le jeu dans les Serious Games

- ◆ Acquérir une spécialisation en Design de Serious Games
- ◆ Maîtriser des procédures spécifiques du Design
- ◆ Créer professionnellement un Serious Game avec un objectif et des mécanismes qui le soutiennent

Module 12. Serious Games

- ◆ Acquérir une connaissance approfondie et culturelle des Serious Games
- ◆ Maîtriser les procédures spécifiques de Design des Serious Games
- ◆ Maîtriser les applications des Serious Games dans les différentes disciplines de travail

Module 13. Serious Games et violence

- ◆ Avoir une connaissance approfondie des Serious Games axés sur la violence
- ◆ Comprendre de manière professionnelle et spécialisée le processus de design d'un jeu vidéo avec cette approche
- ◆ Maîtriser les différentes techniques de design pour obtenir des réponses émotionnelles de la part du joueur, ainsi qu'expérimenter la jouabilité de l'un d'entre eux

Module 14. Serious Games et éducation

- ◆ Acquérir une connaissance professionnelle des Serious Games axés sur l'éducation
- ◆ Comprendre et apprendre le processus de design d'un jeu avec cette approche
- ◆ Maîtriser les techniques de design pour rechercher des réponses émotionnelles de la part du joueur et expérimenter la jouabilité de l'un d'entre eux

Module 15. Serious Games et dénonciation

- ◆ Connaître en profondeur les Serious Games axés sur les thèmes de la dénonciation
- ◆ Comprendre et apprendre le processus de design d'un jeu avec cette approche
- ◆ Maîtriser les techniques de design pour rechercher des réponses émotionnelles de la part du joueur et expérimenter la jouabilité de l'un d'entre eux

Module 16. Serious Games et jeux autobiographiques

- ◆ Acquérir une connaissance approfondie des Serious Games autobiographiques
- ◆ Comprendre et apprendre le processus de design d'un jeu avec cette approche
- ◆ Maîtriser les techniques de design pour rechercher des réponses émotionnelles de la part du joueur et expérimenter la jouabilité de l'un d'entre eux

Module 17. Serious Games et jeux vidéo psychologiques

- ◆ Acquérir une connaissance approfondie des Serious Games axés sur les jeux vidéo psychologiques
- ◆ Intégrer la connaissance du processus de design d'un jeu à cette approche
- ◆ Maîtriser les techniques de design pour rechercher des réponses émotionnelles de la part du joueur et expérimenter la jouabilité de l'un d'entre eux



Module 18. Serious Games et jeux vidéo stratégiques

- ◆ Acquérir une connaissance approfondie des Serious Games axés sur les jeux vidéo stratégiques
- ◆ Comprendre et intégrer le processus de design d'un jeu avec cette approche
- ◆ Maîtriser les techniques de design pour rechercher des réponses émotionnelles de la part du joueur et expérimenter la jouabilité de l'un d'entre eux

Module 19. Serious Games et santé

- ◆ Acquérir une connaissance professionnelle des Serious Games axés sur les jeux vidéo ayant pour thème la santé
- ◆ Acquérir des connaissances sur le processus de design d'un jeu avec cette approche
- ◆ Maîtriser les différentes techniques de design pour obtenir des réponses émotionnelles de la part du joueur, ainsi qu'expérimenter la jouabilité de l'un d'entre eux

Module 20. Serious Games industriels

- ◆ Acquérir une connaissance approfondie des Serious Games axés sur les jeux à thème industriel
- ◆ Comprendre et apprendre le processus de design d'un jeu avec cette approche
- ◆ Maîtriser les différentes techniques de design pour obtenir des réponses émotionnelles de la part du joueur, ainsi qu'expérimenter la jouabilité de l'un d'entre eux

“ *Acquérir des compétences en matière de narration et de scénarisation pour transmettre des messages puissants et significatifs par le biais de jeux vidéo sérieux*”

03

Compétences

Le Mastère Avancé en Design de Jeux Vidéo Éducatifs permet aux étudiants de développer un large éventail de compétences dans les domaines clés du design et du développement de jeux vidéo, ainsi que dans l'application de la gamification à différents contextes. Parmi les compétences qui peuvent être acquises, il y a la capacité de concevoir et de développer des jeux vidéo éducatifs et sérieux, en intégrant la gamification et la narration de manière efficace. En outre, le programme offre la possibilité d'apprendre à appliquer des jeux vidéo sérieux dans différents domaines, tels que l'éducation, la dénonciation sociale, les jeux vidéo autobiographiques ou les jeux vidéo psychologiques.



“

Vous développerez des compétences en matière de narration et de scénarisation pour la gamification, ce qui vous permettra de créer des histoires captivantes et passionnantes pour vos jeux”



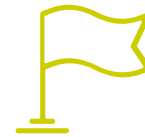
Compétences générales

- ◆ Développer un jeu vidéo gamifié de manière professionnelle
- ◆ Résoudre les problèmes courants de manière autonome
- ◆ Gérer des processus de documentation spécialisés
- ◆ S'adapter aux différents types de modèles et d'environnements de la gamification
- ◆ Appliquer la psychologie au développement de vos produits
- ◆ Maîtriser les stratégies de communication
- ◆ Créer des contextes narratifs adaptés à chaque besoin
- ◆ Se spécialiser dans la conception de Serious Games
- ◆ Analyser la méthode de structuration des idées
- ◆ Connaître en profondeur les phases de Design d'un Serious Game
- ◆ Intégrer les bases de la psychologie dans la conception d'un jeu
- ◆ Étudier l'impact psychologique des Serious Games sur les individus et les groupes

“

Vous apprendrez à concevoir des modèles commerciaux et de vente pour les jeux vidéo gamifiés, ce qui vous permettra de monétiser vos produits et de réussir sur le marché”





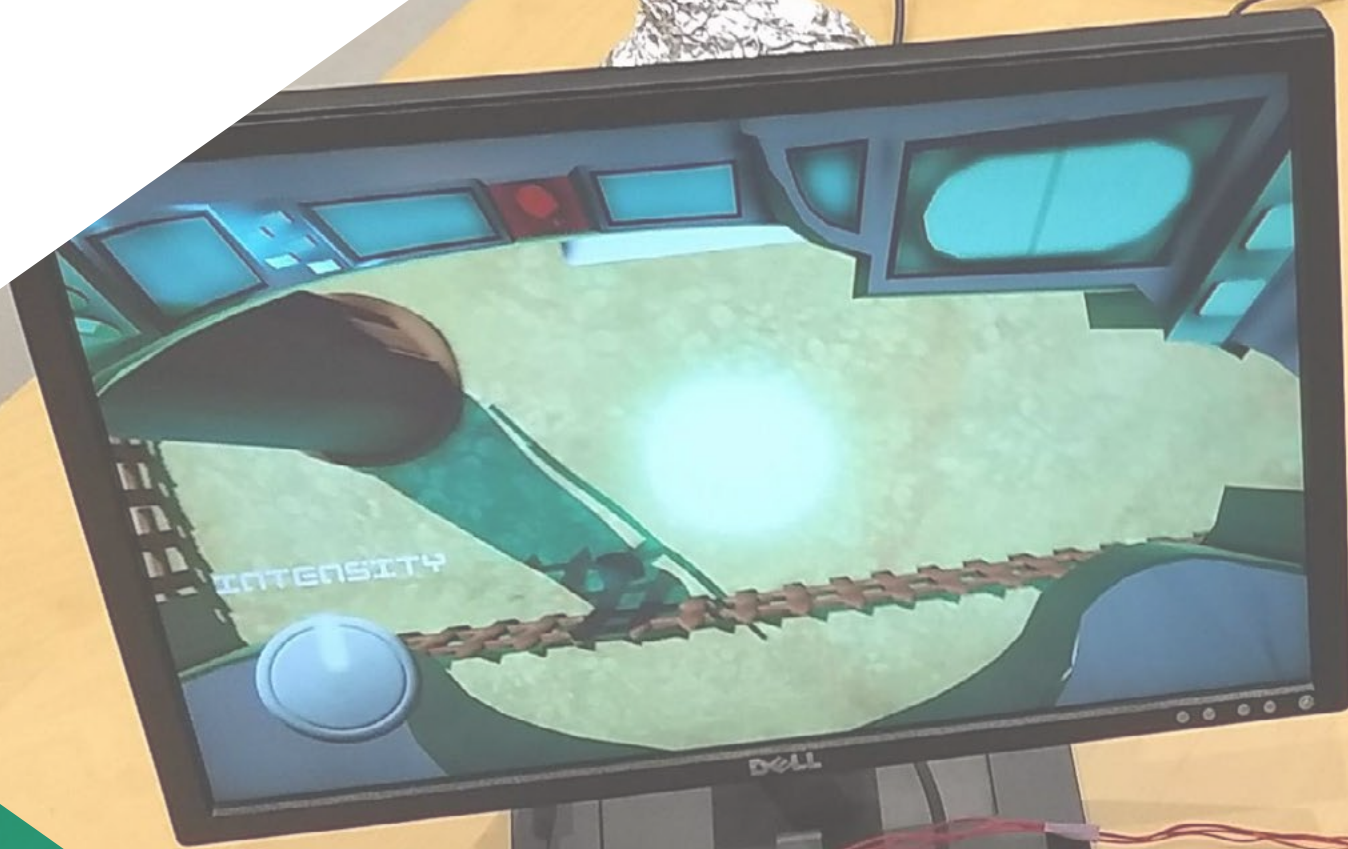
Compétences spécifiques

- ◆ Étudier le contexte actuel de la gamification
- ◆ Comprendre les différents problèmes de la gamification
- ◆ Étudier des cas réels de jeux vidéo réussis
- ◆ Analyser les objectifs des jeux vidéo gamifiés
- ◆ Comprendre l'origine des jeux de société et leurs mécanismes
- ◆ Ajouter l'interaction comme élément important dans le développement d'un jeu
- ◆ Comprendre la psychologie du joueur
- ◆ Appliquer correctement les interfaces
- ◆ Créer des contextes narratifs qui correspondent à l'objectif du produit
- ◆ Comprendre les modèles commerciaux et de vente dans l'industrie du jeu vidéo
- ◆ Développer le langage et le système narratif des Serious Games
- ◆ Créer des Serious Games avancés en tant qu'outil didactique
- ◆ Scénariser et créer des Serious Games sur la violence, l'éducation et la dénonciation
- ◆ Conceptualiser des Serious Games en fonction du sujet traité
- ◆ Gérer les conflits dans les jeux vidéo de sensibilisation pour les enfants
- ◆ Choisir les objectifs et le genre les plus appropriés pour les jeux vidéo autobiographiques
- ◆ Connaître les usages pratiques les plus utiles des jeux vidéo psychologiques
- ◆ Développer l'utilisabilité des Serious Games stratégiques
- ◆ Créer des mécaniques, des dynamiques et des objectifs sérieux dans les jeux vidéo de santé
- ◆ Concevoir et expérimenter des décisions dans des jeux vidéo industriels

04

Direction de la formation

Ce Mastère Avancé en Design de Jeux Vidéo Éducatifs dispose d'un corps professoral hautement qualifié ayant une grande expérience dans la création de jeux vidéo sérieux et éducatifs. Les enseignants sont des experts et des concepteurs qui ont travaillé sur des projets innovants et reconnus dans le secteur. Leur expérience leur permet de transmettre efficacement les connaissances théoriques et pratiques nécessaires à la création de jeux vidéo éducatifs et sérieux de haute qualité.





“

Apprenez auprès de designers et d'experts en activité! Les enseignants du Mastère Avancé sont des professionnels dotés d'une grande expérience, ce qui vous permettra d'apprendre de première main comment ils travaillent dans le secteur”

Direction



Mme Vicent Gisbert, Victoria

- ◆ Productrice et Designer de Jeux vidéo
- ◆ Designer et Productrice en Gamelearn
- ◆ Développeuse de Jeux Vidéo chez Null Reference Studio
- ◆ Coordinatrice des Équipements chez MSWEB
- ◆ Máster en *Blockchain* et Business 3.0 par Founderz
- ◆ Technicienne Supérieure en Développement d'Applications Multiplateformes CIF Batoi
- ◆ Diplôme en Design de Produits Interactifs par l'U-TAD



M. Vargas Pardo, Diego

- ◆ Réalisateur et Producteur Senior de Jeux Vidéo et de Documentaires
- ◆ Concepteur et producteur senior de jeux chez Life Games
- ◆ Réalisateur et producteur du scénario du documentaire "*Press Start: L'Histoire des Jeux vidéo en Espagne*"
- ◆ Producteur et designer chez IKIGAI Play
- ◆ Assistante de production chez Ilion Animation Studios
- ◆ Designer de jeux chez Cauldron Games
- ◆ Directeur artistique Pool Creaciones Publicitarias S.A
- ◆ Directeur créatif First Group - Événements et Communication
- ◆ Directeur artistique Valhalla Publicidad & Comunicación
- ◆ Diplôme en Design Graphique et en Design Avancé à l'Institut Italien de Design (IED)
- ◆ Master en Design de Jeux Vidéo à l'UTAD
- ◆ Master en Direction de Films et documentaires à TAI

Professeurs

M. Takebe, Yoshikuni

- ◆ Développeur de *JavaScript* chez Tecnalis
- ◆ Designer de jeu vidéo pour le projet Night & Day
- ◆ Designer de jeu vidéo chez IKIGAI Play
- ◆ Designer de jeu vidéo chez Yump, Heyou! Games, Parhelion Mobile Games et Pyro Mobile Games
- ◆ Diplôme Supérieur en Télécommunications et Systèmes Informatiques à l'IES
- ◆ El Burgo de las Rozas
- ◆ Master en Design de Jeux Vidéo à l'U-tad

M. Mateo, Daniel

- ◆ Communicateur et expert en marketing de jeux vidéo
- ◆ Directeur de Playmakers à Non Stop People
- ◆ *Product Manager* chez Meridiem Games
- ◆ Responsable des ventes et du marketing chez Meridiem Games
- ◆ Chef de *Publishing* chez Meridiem Games
- ◆ Co-fondateur de Coven Arts
- ◆ Directeur de TopGamesTV

05

Structure et contenu

Le Mastère Avancé en Design de Jeux Vidéo Éducatifs a une structure et un contenu rigoureusement conçus pour fournir aux étudiants une formation complète et détaillée dans le domaine des jeux vidéo éducatifs. Le programme comprend une variété de ressources, y compris des vidéos détaillées, des lectures supplémentaires et des analyses d'études de cas, qui sont conçues pour fournir une expérience d'apprentissage complète et rigoureuse.



“

Accédez à des vidéos détaillées qui vous permettront d'acquérir des connaissances techniques et pratiques de manière efficace”

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 transmédiés
- 1.5. 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. Méconnaissance
 - 1.6.3. Ponts
- 1.7. Problèmes liés à 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 vidéo, jeu et narration
 - 1.9.1. Jeux vidéo
 - 1.9.2. Jeux de tables
 - 1.9.3. Narration
- 1.10. Utilisabilité, psychologie et entreprise
 - 1.10.1. Utilisabilité
 - 1.10.2. Psychologie
 - 1.10.3. Entreprise

Module 2. Gamification appliquée aux jeux vidéo

- 2.1. Gamification dans les jeux vidéo
 - 2.1.1. Objectifs
 - 2.1.2. Évaluations
 - 2.1.3. Pratiques
- 2.2. Motivation dans les jeux vidéo
 - 2.2.1. Intrinsèque
 - 2.2.2. Extrinsèque
 - 2.2.3. Contraposition
- 2.3. Promotion de la gamification
 - 2.3.1. Identité
 - 2.3.2. Indépendance
 - 2.3.3. Communauté
- 2.4. Failles et compétences
 - 2.4.1. Failles
 - 2.4.2. Compétences
 - 2.4.3. Exploration

- 2.5. *Maple*: motivation
 - 2.5.1. Compagnie
 - 2.5.2. Pouvoir
 - 2.5.3. Collaboration
- 2.6. *Maple*: sensibilisation
 - 2.6.1. Éthique et morale
 - 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. Vie quotidienne
 - 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. Bénéfice personnel

Module 3. Design de jeux gamifiés

- 3.1. Design de jeux gamifiés
 - 3.1.1. Jeu
 - 3.1.2. Jeux vidéo
 - 3.1.3. Le design
- 3.2. Profils concernés
 - 3.2.1. Programmeur
 - 3.2.2. Artiste
 - 3.2.3. Designers
- 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. Connaissances précieuses
 - 3.5.3. Développement solitaire
- 3.6. Vision
 - 3.6.1. Possibilités
 - 3.6.2. Ambition
 - 3.6.3. Retrospective
- 3.7. Valeurs de la gamification
 - 3.7.1. *Constraints*
 - 3.7.2. Planification
 - 3.7.3. *Target*

- 3.8. Spécialités
 - 3.8.1. Cible
 - 3.8.2. Niche
 - 3.8.3. Guerre de clones
- 3.9. Prototypage
 - 3.9.1. Prototype sur papier
 - 3.9.2. Du jeu au jeu vidéo
 - 3.9.3. Les jeux de tables
- 3.10. Structures
 - 3.10.1. Structure et éléments
 - 3.10.2. Remue-méninges
 - 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. Test et correction
 - 4.3.2. Expérience
 - 4.3.3. *MDA framework*
- 4.4. Modèle MDA
 - 4.4.1. Mécaniques
 - 4.4.2. Dynamiques
 - 4.4.3. Esthétiques

- 4.5. Éléments de design
 - 4.5.1. Genres
 - 4.5.2. Modes de jeu
 - 4.5.3. Dynamiques 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: ludification
 - 4.7.1. Structure ludique
 - 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 niveaux
 - 4.9.1. *Paper design*
 - 4.9.2. Courbe de difficulté
 - 4.9.3. *Théorie du flow*
- 4.10. Économie
 - 4.10.1. Éléments
 - 4.10.2. Fonctions
 - 4.10.3. Règlement

Module 5. Documentation dans les jeux vidéo

- 5.1. Les trois C's
 - 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. Mécaniques
- 5.3. Caméra
 - 5.3.1. Point de vue
 - 5.3.2. Contrôle de la caméra
 - 5.3.3. Guides de la caméra
- 5.4. Contrôle
 - 5.4.1. Ergonomie du contrôle
 - 5.4.2. Relatif au personnage
 - 5.4.3. Relatif à la caméra
- 5.5. Documentation générale
 - 5.5.1. *Game Concept*
 - 5.5.2. *Game Treatment*
 - 5.5.3. *Game Document Design*
- 5.6. Documentation spécifique
 - 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. Utilité
 - 5.8.2. Structure
 - 5.8.3. Design
- 5.9. GDD: *ten pages*
 - 5.9.1. Utilité
 - 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. Sociologie dans les jeux vidéo
 - 6.1.1. Individu
 - 6.1.2. Communauté
 - 6.1.3. Société
- 6.2. Psychologie dans les jeux vidéo
 - 6.2.1. Cognitive
 - 6.2.2. Affective
 - 6.2.3. Comportement
- 6.3. Besoins en divertissement
 - 6.3.1. Divertissement
 - 6.3.2. Amusement
 - 6.3.3. Motivation
- 6.4. Sentiments
 - 6.4.1. Désir
 - 6.4.2. Pouvoir
 - 6.4.3. Besoin

- 6.5. Pyramide de Maslow
 - 6.5.1. Survie
 - 6.5.2. Existence
 - 6.5.3. Évaluation
- 6.6. Design comportemental
 - 6.6.1. Psychologie comportementale
 - 6.6.2. Conditionnement classique
 - 6.6.3. Conditionnement opérant
- 6.7. Programme de renforcement
 - 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. Acteurs
 - 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 vidéo
 - 7.1.1. Guide de design utilisable
 - 7.1.2. UI: dans l'histoire du jeu
 - 7.1.3. Les UI: dans l'univers du jeu
- 7.2. Flux d'écrans
 - 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 Gestalt
 - 7.3.3. Combinaison
- 7.4. Utilisabilité: efficacité et efficacité
 - 7.4.1. Efficacité
 - 7.4.2. Efficience
 - 7.4.3. Satisfaction
- 7.5. Utilisabilité: perception et intuition
 - 7.5.1. Perception
 - 7.5.2. Intuition
 - 7.5.3. Rétention
- 7.6. Jouabilité
 - 7.6.1. Intrinsèque
 - 7.6.2. Mécanique
 - 7.6.3. Artistique
- 7.7. Jouabilité interactive
 - 7.7.1. Interactive
 - 7.7.2. Intrapersonnelle
 - 7.7.3. Interpersonnelle

- 7.8. UI: consistance
 - 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. Équilibre et poids
- 7.10. UI: points d'attention
 - 7.10.1. Point d'attention
 - 7.10.2. Mouvement des yeux
 - 7.10.3. Couleurs

Module 8. Narration et scénarisation pour la gamification

- 8.1. Idées pour les jeux vidéo
 - 8.1.1. Règles
 - 8.1.2. Blocages
 - 8.1.3. Amusement
- 8.2. Triangle de la rareté
 - 8.2.1. Personnage
 - 8.2.2. Univers
 - 8.2.3. Activités
- 8.3. Personnages
 - 8.3.1. Types
 - 8.3.2. Secondaires
 - 8.3.3. Archétypes jungiens
- 8.4. Univers
 - 8.4.1. Univers comme personnage
 - 8.4.2. Cartes
 - 8.4.3. Ligne historique

- 8.5. Narrations
 - 8.5.1. Narration et récit
 - 8.5.2. Point de vue
 - 8.5.3. Voix et dialogues
- 8.6. Temps
 - 8.6.1. Analepse
 - 8.6.2. Prolepse
 - 8.6.3. Prétérition
- 8.7. Structure classique
 - 8.7.1. Structure
 - 8.7.2. Points de basculement
 - 8.7.3. Le séquencier
- 8.8. Le voyage du héros: structure
 - 8.8.1. Départ
 - 8.8.2. Initiation
 - 8.8.3. Retour
- 8.9. Le chemin du héros: outils
 - 8.9.1. Arc de personnage
 - 8.9.2. Monomythe
 - 8.9.3. Outils
- 8.10. Scénario non linéaire

Module 9. Modèles d'entreprise et vente de jeux vidéo 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. Événements
 - 9.2.3. Pépinières

- 9.3. Onduleurs
 - 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. Propre
 - 9.6.2. Délégué
 - 9.6.3. Public
- 9.7. Arguments de vente
 - 9.7.1. Numériques
 - 9.7.2. Statistiques
 - 9.7.3. USP
- 9.8. Prototypes: mécanique
 - 9.8.1. Mécanique
 - 9.8.2. Esthétique
 - 9.8.3. Technologie
- 9.9. Autres prototypes
 - 9.9.1. Émergent
 - 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. Analyses
 - 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. Motivations
 - 10.3.2. Implications
 - 10.3.3. MDA
- 10.4. Ggdd: divertissement
 - 10.4.1. Divertissement
 - 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. Utilité
 - 10.6.2. Obstacles
 - 10.6.3. Étude de cas
- 10.7. Jeux de société
 - 10.7.1. Connexions
 - 10.7.2. Viralisation
 - 10.7.3. Étude de cas

- 10.8. Jeux éducatifs
 - 10.8.1. Problème
 - 10.8.2. L'apprentissage comme moyen
 - 10.8.3. Étude de cas
- 10.9. Jeux publicitaires
 - 10.9.1. Différences
 - 10.9.2. Avantages
 - 10.9.3. Étude de cas
- 10.10. Jeux transmédiés
 - 1.10.1. Inclusion
 - 1.10.2. Création
 - 1.10.3. Cas

Module 11. Le jeu dans les Serious Games

- 11.1. Jeux vidéo culturels
 - 11.1.1. Design
 - 11.1.2. Culture
 - 11.1.3. Sociologie
- 11.2. La théorie mathématique des jeux
 - 11.2.1. Théorie
 - 11.2.2. Stratégique
 - 11.2.3. Mathématique
- 11.3. Le jeu vidéo comme une simulation
 - 11.3.1. Simulation
 - 11.3.2. Créativité
 - 11.3.3. Efficacité
- 11.4. Le jeu vidéo comme système narratif
 - 11.4.1. Narratologie
 - 11.4.2. Espace temporel
 - 11.4.3. Ludonarrative
- 11.5. Les jeux vidéo comme ressources pour les Serious Games
 - 11.5.1. Jeux
 - 11.5.2. Apprentissage
 - 11.5.3. Amusement
- 11.6. Sens des jeux vidéo dans l'industrie
 - 11.6.1. Mécaniques
 - 11.6.2. Dynamiques
 - 11.6.3. Design
- 11.7. Le langage des jeux vidéo
 - 11.7.1. Émotions
 - 11.7.2. Expériences
 - 11.7.3. Communication
- 11.8. L'univers de la fiction des jeux vidéo
 - 11.8.1. Fiction
 - 11.8.2. Jeux vidéo
 - 11.8.3. Thématiques
- 11.9. Les jeux dans l'apprentissage des adultes
 - 11.9.1. Apprendre
 - 11.9.2. Éduquer
 - 11.9.3. Mécaniques
- 11.10. Phases de design dans un Serious Game
 - 11.10.1. Recherche
 - 11.10.2. Phases
 - 11.10.3. Designs

Module 12. Serious Games

- 12.1. Les Serious Games au-delà du divertissement
 - 12.1.1. Divertissement
 - 12.1.2. Serious Games
 - 12.1.3. Analyse
- 12.2. Gamification vs. Serious Games
 - 12.2.1. Finalité
 - 12.2.2. Apprentissage
 - 12.2.3. Designs
- 12.3. Les Serious Games comme outil pédagogique
 - 12.3.1. Éducation
 - 12.3.2. Apprentissage
 - 12.3.3. Designs
- 12.4. Serious Games: analyse
 - 12.4.1. Le Serious Games
 - 12.4.2. Analyse
 - 12.4.3. Gamification
- 12.5. Les Serious Games dans différents secteurs d'activité
 - 12.5.1. Industrie
 - 12.5.2. Classification
 - 12.5.3. Projets
- 12.6. Serious Games 2.0
 - 12.6.1. Serious Games 2.0
 - 12.6.2. Évolution
 - 12.6.3. Expérimentation
- 12.7. Serious Games et ses développements
 - 12.7.1. Chronologie
 - 12.7.2. Évolution
 - 12.7.3. Développements

- 12.8. Les Serious Games et l'enseignement du design de jeux
 - 12.8.1. Éducation
 - 12.8.2. Design
 - 12.8.3. Créativité
- 12.9. Analyse du design des Serious Games
 - 12.9.1. Design
 - 12.9.2. Phases
 - 12.9.3. Analyse
- 12.10. Classifications des Serious Games
 - 12.10.1. Classifications
 - 12.10.2. Serious Games
 - 12.10.3. Design

Module 13. Serious Games et violence

- 13.1. La violence et les Serious Games
 - 13.1.1. Violence
 - 13.1.2. Focus
 - 13.1.3. Cas
- 13.2. Objectifs des jeux vidéo contre la violence
 - 13.2.1. Finalité
 - 13.2.2. Apprentissage
 - 13.2.3. Designs
- 13.3. Genres de jeux dans les jeux vidéo contre la violence
 - 13.3.1. Définition
 - 13.3.2. Catalogage
 - 13.3.3. Designs
- 13.4. Actions et décisions dans les jeux vidéo contre la violence
 - 13.4.1. Expérimentation
 - 13.4.2. Apprentissage
 - 13.4.3. Designs

- 13.5. La violence sexiste dans les jeux vidéo
 - 13.5.1. Catalogage
 - 13.5.2. Genres
 - 13.5.3. Design
- 13.6. Règles et objectifs ds jeux vidéo contre la violence
 - 13.6.1. Mécaniques
 - 13.6.2. Dynamiques
 - 13.6.3. Objectifs
- 13.7. Conflit dans les jeux vidéo contre la violence
 - 13.7.1. Histoires de jeu
 - 13.7.2. Finalité
 - 13.7.3. Designs
- 13.8. Serious Games sur la violence
 - 13.8.1. Catalogage
 - 13.8.2. Expérimentation
 - 13.8.3. Serious Games
- 13.9. Analyse de The Kite
 - 13.9.1. The Kite
 - 13.9.2. Design
 - 13.9.3. Expérimentation
- 13.10. *Briefings*, violence et Serious Games
 - 13.10.1. *Briefings*
 - 13.10.2. Applicabilité
 - 13.10.3. Cas

Module 14. Serious Games et éducation

- 14.1. Serious Games axés sur l'éducation
 - 14.1.1. Éducation
 - 14.1.2. Focus
 - 14.1.3. Études de cas
- 14.2. Objectifs des jeux vidéo pour l'éducation
 - 14.2.1. Finalité
 - 14.2.2. Apprentissage
 - 14.2.3. Designs
- 14.3. Genres de jeux dans les jeux vidéo pour l'éducation
 - 14.3.1. Genres
 - 14.3.2. Catalogage
 - 14.3.3. Designs
- 14.4. Actions et décision des jeux vidéo éducatifs
 - 14.4.1. Expérimentation
 - 14.4.2. Apprentissage
 - 14.4.3. Designs
- 14.5. Conceptualiser
 - 14.5.1. Catalogage
 - 14.5.2. Genres
 - 14.5.3. Designs
- 14.6. Règles et objectifs des jeux vidéo éducatifs
 - 14.6.1. Mécaniques
 - 14.6.2. Dynamiques
 - 14.6.3. Objectifs
- 14.7. Conflit dans les jeux vidéo éducatifs pour enfants
 - 14.7.1. *Story*
 - 14.7.2. Finalité
 - 14.7.3. Designs

- 14.8. Serious Games éducatifs dans la pratique
 - 14.8.1. Catalogage
 - 14.8.2. Expérimentation
 - 14.8.3. Serious Games: utilisabilité
- 14.9. Analyse de Interland
 - 14.9.1. Interland
 - 14.9.2. Designs
 - 14.9.3. Expérimentation
- 14.10. *Briefings*, enfants et Serious Games
 - 14.10.1. *Briefings*
 - 14.10.2. Applicabilité
 - 14.10.3. Cas

Module 15. Serious Games et dénonciation

- 15.1. Serious Games et la sensibilisation
 - 15.1.1. Dénonciation
 - 15.1.2. Sensibilisation
 - 15.1.3. Histoires jouables
- 15.2. Serious Games de dénonciation et leurs objectifs
 - 15.2.1. Finalité
 - 15.2.2. Apprentissage
 - 15.2.3. Designs
- 15.3. Genres de jeux dans les jeux vidéo de la dénonciation
 - 15.3.1. Complexités
 - 15.3.2. Jouabilité
 - 15.3.3. Story
- 15.4. Actions et décisions dans les Serious Games de dénonciation
 - 15.4.1. Expérimentation
 - 15.4.2. Apprentissage
 - 15.4.3. Design
- 15.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo de dénonciation
 - 15.5.1. Catalogage
 - 15.5.2. Dénonciation
 - 15.5.3. Design
- 15.6. Règles et objectifs des jeux vidéo de dénonciation
 - 15.6.1. Mécaniques
 - 15.6.2. Dynamiques
 - 15.6.3. Objectifs
- 15.7. Conflits dans les jeux vidéo de dénonciation
 - 15.7.1. *Story*
 - 15.7.2. Conflits
 - 15.7.3. Designs
- 15.8. Serious Games de dénonciation
 - 15.8.1. Catalogage
 - 15.8.2. Expérimentation
 - 15.8.3. Dénonciation pratique
- 15.9. Exploration du monde de *Fake it to make It*
 - 15.9.1. *Fake it to make It*
 - 15.9.2. Designs
 - 15.9.3. Expérimentation
- 15.10. *Briefing dénonciation et Serious Games*
 - 15.10.1. *Briefings*
 - 15.10.2. Applicabilité
 - 15.10.3. Cas

Module 16. Serious Games et les jeux autobiographiques

- 16.1. Serious Games autobiographiques
 - 16.1.1. Autobiographie
 - 16.1.2. Designs
 - 16.1.3. Objectifs
- 16.2. Objectifs des jeux vidéo autobiographiques
 - 16.2.1. Finalité
 - 16.2.2. Apprentissage
 - 16.2.3. Designs
- 16.3. Genres applicables aux jeux vidéo autobiographiques
 - 16.3.1. Autobiographie appliquée
 - 16.3.2. Catalogage
 - 16.3.3. Designs
- 16.4. Actions et décisions dans les jeux vidéo autobiographiques
 - 16.4.1. Expérimentation
 - 16.4.2. Apprentissage
 - 16.4.3. Designs
- 16.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo autobiographique
 - 16.5.1. Catalogage
 - 16.5.2. Autobiographies
 - 16.5.3. Designs
- 16.6. Règles et objectifs du jeu vidéo autobiographique
 - 16.6.1. Mécaniques
 - 16.6.2. Dynamiques
 - 16.6.3. Objectifs
- 16.7. Conflits dans les jeux vidéo autobiographiques
 - 16.7.1. Story
 - 16.7.2. Conflits
 - 16.7.3. Designs

- 16.8. Serious Games autobiographiques: utilisations pratiques
 - 16.8.1. Catalogage
 - 16.8.2. Expérimentation
 - 16.8.3. Serious Games
- 16.9. Exploration du monde de Dys4ia
 - 16.9.1. Dys4ia
 - 16.9.2. Designs
 - 16.9.3. Expérimentation
- 16.10. RizomUV avancé
 - 16.10.1. Briefings
 - 16.10.2. Applicabilité
 - 16.10.3. Cas

Module 17. Serious Games et jeux vidéo psychologiques

- 17.1. Serious Games et la psychologie
 - 17.1.1. Psychologie et Serious Games
 - 17.1.2. Catalogage
 - 17.1.3. Story
- 17.2. Objectifs des jeux vidéo psychologiques
 - 17.2.1. Finalité
 - 17.2.2. Apprentissage
 - 17.2.3. Designs
- 17.3. Genres applicables aux jeux vidéo psychologiques
 - 17.3.1. Le jeu psychologique
 - 17.3.2. Catalogage
 - 17.3.3. Designs
- 17.4. Actions et décisions dans la psychologie du jeu
 - 17.4.1. Expérimentation
 - 17.4.2. Apprentissage
 - 17.4.3. Designs

- 17.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo psychologique
 - 17.5.1. Catalogage
 - 17.5.2. Structures
 - 17.5.3. Designs
- 17.6. Règles et objectifs du jeu vidéo psychologique
 - 17.6.1. Mécaniques
 - 17.6.2. Dynamiques
 - 17.6.3. Objectifs
- 17.7. Conflit dans le jeu vidéo psychologique
 - 17.7.1. Conflits
 - 17.7.2. Le jeu psychologique
 - 17.7.3. Designs
- 17.8. Serious Games psychologiques: utilisations pratiques
 - 17.8.1. Catalogage
 - 17.8.2. Expérimentation
 - 17.8.3. SG et Psychologie
- 17.9. Exploration du monde de Unmanned
 - 17.9.1. Unmanned
 - 17.9.2. Designs
 - 17.9.3. Expérimentation
- 17.10. *Briefings* de psychologie dans Serious Games
 - 17.10.1. *Briefings*
 - 17.10.2. Applicabilité
 - 17.10.3. Cas

Module 18. Serious Games et jeux vidéo stratégiques

- 18.1. Serious Games stratégiques
 - 18.1.1. Stratégie
 - 18.1.2. Utilisations
 - 18.1.3. Designs
- 18.2. Objectifs du jeu vidéo stratégique
 - 18.2.1. Finalité
 - 18.2.2. Apprentissage
 - 18.2.3. Designs
- 18.3. Genres applicables au jeu vidéo stratégique
 - 18.3.1. Applications
 - 18.3.2. Catalogage
 - 18.3.3. Designs
- 18.4. Actions et décisions du jeu vidéo stratégique
 - 18.4.1. Expérimentation
 - 18.4.2. Apprentissage
 - 18.4.3. Designs
- 18.5. Le jeu vidéo stratégique: utilisabilité
 - 18.5.1. Utilisabilité
 - 18.5.2. Catalogage
 - 18.5.3. Designs
- 18.6. Règles et objectifs du jeu vidéo stratégique
 - 18.6.1. Mécaniques
 - 18.6.2. Dynamiques
 - 18.6.3. Objectifs
- 18.7. Conflits dans le jeu vidéo stratégique
 - 18.7.1. Conflit et stratégie
 - 18.7.2. Types
 - 18.7.3. Designs

- 18.8. Serious Games stratégique: utilisations pratiques
 - 18.8.1. Catalogage
 - 18.8.2. Expérimentation
 - 18.8.3. SG et santé
- 18.9. Exploration du monde de McDonald's Video Game
 - 18.9.1. McDonald's Video Game
 - 18.9.2. Designs
 - 18.9.3. Expérimentation
- 18.10. Briefings de McDonald's Video Game
 - 18.10.1. Briefings
 - 18.10.2. Applicabilité
 - 18.10.3. Cas

Module 19. Serious Games et santé

- 19.1. Serious Games pour la santé
 - 19.1.1. Santé dans les Serious Games
 - 19.1.2. Utilisabilité
 - 19.1.3. Stories
- 19.2. Objectifs du jeu vidéo relatif à la santé
 - 19.2.1. Finalité
 - 19.2.2. Apprentissage
 - 19.2.3. Designs
- 19.3. Genre de jeux vidéo relatif à la santé
 - 19.3.1. Applications
 - 19.3.2. Catalogage
 - 19.3.3. Designs
- 19.4. Actions et décisions dans les jeux vidéo sur la santé
 - 19.4.1. Expérimentation
 - 19.4.2. Apprentissage
 - 19.4.3. Designs

- 19.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo pour la santé
 - 19.5.1. Catalogage
 - 19.5.2. Santé
 - 19.5.3. Designs
- 19.6. Règles et objectifs du jeu vidéo pour la santé
 - 19.6.1. Mécaniques
 - 19.6.2. Dynamiques
 - 19.6.3. Objectifs
- 19.7. Conflit dans le jeu vidéo pour la santé
 - 19.7.1. Conflits
 - 19.7.2. Types
 - 19.7.3. Designs
- 19.8. Serious Games et sante: utilisations pratiques
 - 19.8.1. Catalogage
 - 19.8.2. Expérimentation
 - 19.8.3. SG et santé
- 19.9. Exploration du monde de Zombies, Run!
 - 19.9.1. Zombies, Run!
 - 19.9.2. Designs
 - 19.9.3. Expérimentation
- 19.10. Briefings de Serious Games
 - 19.10.1. Briefings
 - 19.10.2. Applicabilité
 - 19.10.3. Cas

Module 20. Serious Games industriels

- 20.1. Serious Games industriels
 - 20.1.1. Industries Serious Games
 - 20.1.2. Utilisabilité
 - 20.1.3. Stories
- 20.2. Objectifs du jeu vidéo industriel
 - 20.2.1. Finalité
 - 20.2.2. Apprentissage
 - 20.2.3. Designs
- 20.3. Genres pour les jeux vidéo industriels
 - 20.3.1. Applications
 - 20.3.2. Catalogage
 - 20.3.3. Designs
- 20.4. Actions et décisions dans les jeux vidéo industriels
 - 20.4.1. Expérimentation
 - 20.4.2. Apprentissage
 - 20.4.3. Designs
- 20.5. Conceptualisation d'un jeu vidéo industriel
 - 20.5.1. Catalogage
 - 20.5.2. Industrialisation
 - 20.5.3. Designs
- 20.6. Règles et objectifs du jeu vidéo industriel
 - 20.6.1. Mécaniques
 - 20.6.2. Dynamiques
 - 20.6.3. Objectifs
- 20.7. Conflit dans le jeu vidéo industriel
 - 20.7.1. Conflits
 - 20.7.2. Types
 - 20.7.3. Designs
- 20.8. Serious Games industriels: utilisations pratiques
 - 20.8.1. Catalogage
 - 20.8.2. Expérimentation
 - 20.8.3. Serious Games
- 20.9. Exploration de Lichenia
 - 20.9.1. Lichenia
 - 20.9.2. Design
 - 20.9.3. Expérimentation
- 20.10. Briefings de jeux vidéo industriels
 - 20.10.1. Briefings
 - 20.10.2. Applicabilité
 - 20.10.3. Cas



Développer des compétences pratiques et une expérience dans le design et la création de jeux vidéo éducatifs à travers des projets concrets”

06

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.



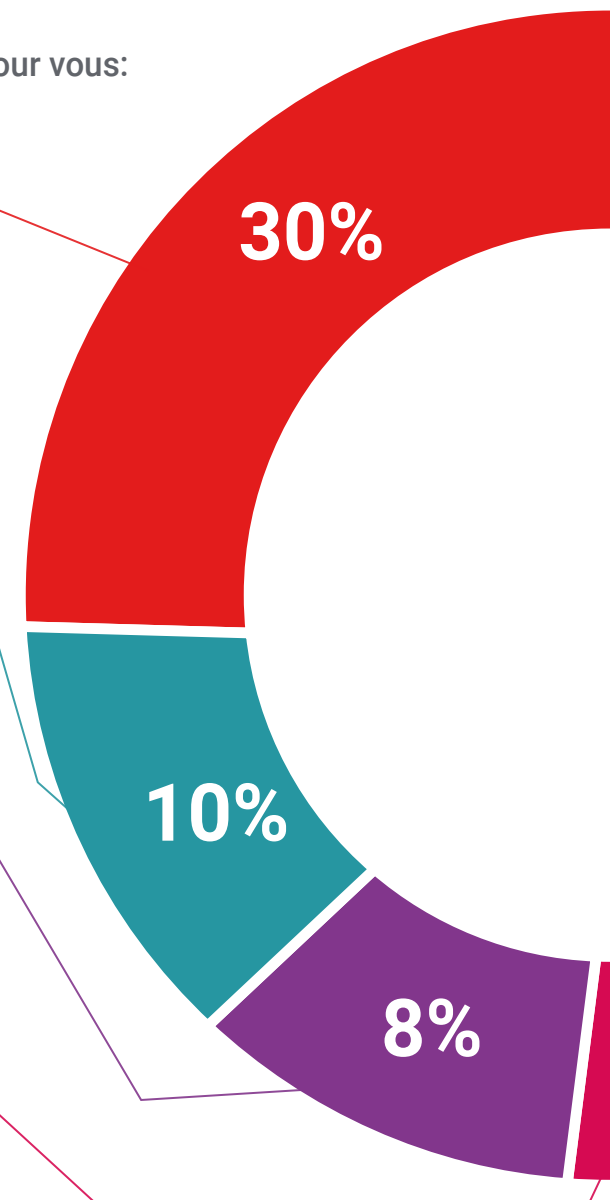
Pratique des aptitudes et des compétences

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.



07 Diplôme

Le Mastère Avancé en Design de Jeux Vidéo Éducatifs vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Mastère Avancé délivré par TECH Université Technologique.





Terminez ce programme avec succès et recevez votre diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des formalités administratives”

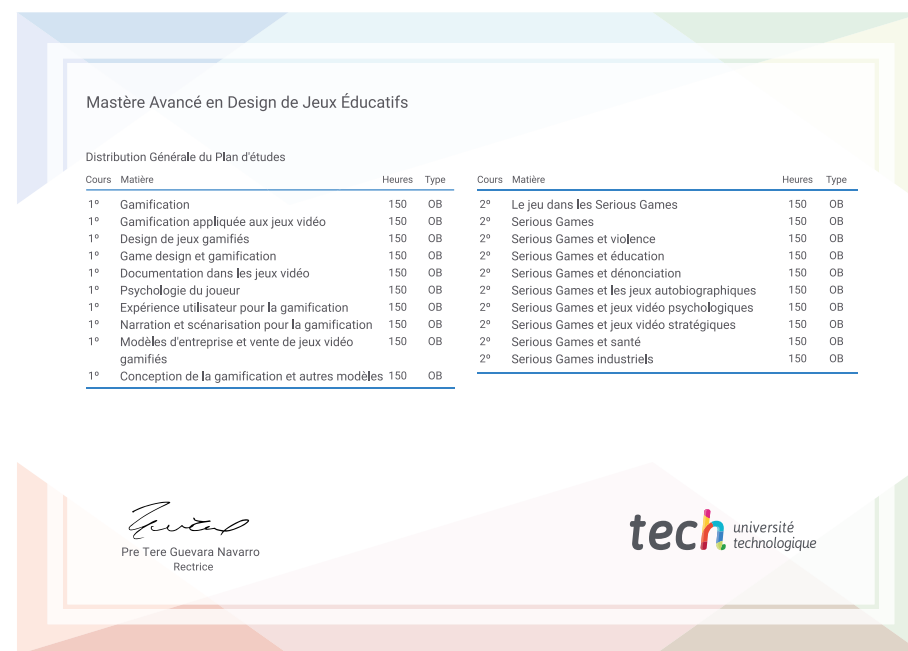
Ce **Mastère Avancé en Design de Jeux Vidéo Éducatifs** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Mastère Avancé** délivré par **TECH Université Technologique**.

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

Diplôme: **Mastère Avancé en Design de Jeux Éducatifs**

N.º d'Heures Officielles: **3.000 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.



Mastère Avancé

Design de Jeux

Vidéo Éducatifs

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 2 ans
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 16h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Mastère Avancé

Design de Jeux Vidéo Éducatifs