

Communication interactive et ludique

Présentation du cours

Mickaël Martin Nevot

V1.0.0

12/07/2012 23:10



Cette œuvre de [Mickaël Martin Nevot](#) est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage à l'Identique 3.0 non transposé](#).

Objectifs pédagogiques

- Connaître le marché des jeux vidéo
- Connaître les cibles des jeux vidéo
- Connaître et savoir exploiter le *marketing* viral
- Connaître et savoir appliquer la ludification
- Notions sur les *serious games*
- Notions sur le modèle *free to play* et les modèles économiques émergents des jeux vidéo

Pré requis

- Utiliser Internet de manière régulière
- Notions de communication



Sommaire

- I. Présentation du cours
- II. Marché des jeux vidéo
- III. Marketing viral
- IV. Ludification et modèles économiques émergents

Crédits

Auteur

Mickaël Martin Nevot
mmartin.nevot@gmail.com



Carte de visite électronique

Relecteurs

Cours en ligne sur : mickael.martin.nevot.free.fr

