

Les ateliers de créativité

## Gamification

1 jour (7h00) | ★★★★★ 4,6/5 | GAMI-FND | Évaluation qualitative de fin de stage |  
Formation délivrée en présentiel ou distanciel <sup>(1)</sup>

Formations Digital & Multimédia › Les essentiels de la créa › Les ateliers de créativité



### À l'issue de ce stage vous serez capable de :

- Identifier la pertinence d'une gamification
- Définir les mécaniques des différents types de gamification
- Créer une grille d'évaluation des niveaux et des gratifications pertinentes
- Mettre en place une gamification interne ou externe à une entreprise
- Mesurer les impacts d'engagement et de mémorisation suite à une gamification.

### Niveau requis

Aucun.

### Public concerné

Chefs de projets, responsables marketing et toute personne ayant besoin d'amplifier l'implication des personnes dans un projet ou une activité.

### Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émarginée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

#### (1) Modalité et moyens pédagogique :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel \* (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes \*\* démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel). Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne. Supports de cours et exercices.

\* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. \*\* Ratio variable selon le cours suivi.

# Programme

## Définition et champs d'application

- Gamification / Ludification pour quoi faire ?
- Historique de la gamification
- Gamification et pédagogie
- Ce qu'en dit la neuropédagogie
- Champs d'application
- La méthode GAME
- Exemples concrets
- Comment mesurer les impacts
- Dans quels cas ne faut-il pas gamifier ?

## Méthodes et critères de réussite

- Savoir poser le contexte de la gamification
- Identifier les problèmes que la gamification doit résoudre
- Planifier les impacts recherchés
- Méthodologie et concept de Flow
- Segmenter les objectifs
- Immersion progressive vs onboarding
- Donner de la visibilité avec le feedback
- Exemples de gamifications

## Atelier de gamification

- Panorama des champs d'application
- Identifier les typologies des joueurs, des mécaniques de jeux et d'expériences ludiques
- Fonctionnement et utilité des types de jeux
  - Jeu de rôle
  - Storytelling
  - Compétition
  - Coopération
- Types de déclencheurs
- Mise en pratique par des exercices

## Gamification et gratifications

- Savoir définir les bénéfices
- Evaluations des différents niveaux
- Répartition des gratifications
- Mise en pratique par des exercices

## Atelier de conception

- Gamification d'un cas pratique
- Exposition de la problématique
- Gamifications possibles
- Définition des niveaux et des gratifications
- Mesure des impacts

## REX et conclusion

## Modalités d'évaluation des acquis

- En cours de formation, par des productions

- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)