

GAMIFICATION ET MISE EN ŒUVRE INNOVANTES

(La société INTERAGIR CONSEIL animera ce module)

PROGRAMME

LILLE : 3, 4 octobre 2019

Objectifs pédagogiques globaux

- Initiation à la gamification : appréhender les leviers ludiques, comprendre comment ils peuvent s'appliquer à une offre touristique.
- Première mise en pratique sur des projets personnels ou collectifs

Apports de connaissances

- Présentation des fondamentaux du « jeu » : univers, objectifs, scores, badges et motivations, « pouvoirs », rôles et modalité d'interaction entre joueurs, rôle du temps, gestion des ressources, maîtrise des risques, etc.
- Présentation des différentes « catégories » de jeu (enquête, déplacement, mémorisation, etc.). Exemples et pratique.
- Mécaniques compétitives / collaboratives : quand les utiliser, pour quels publics ? Quels sont leurs avantages et inconvénients ? Exemples et pratique.
- Jeux d'extérieur, grandeur nature, apports de la géolocalisation. Exemples.
- La gamification au service du tourisme : quand et pourquoi l'utiliser ? Le jeu et l'expérience touristique « globale » : le ludique au service de la création d'un fil rouge, pour la mise en réseau des offres, pour donner de la cohérence à un parcours, etc.
- Présentation et analyse de bonnes pratiques d'offres touristiques ou culturelles gamifiées.

Mise en pratique : Jeux, activités et projet encadrés

- Première approche du jeu de société moderne. Session de jeu en 2 sous-groupes. Idées de jeux : Carcassonne, Il Etait une Fois, Catane, Bohnanza, Saboteurs, Take it Easy, Citadelles, Time's Up, Formula D...
- Approche du jeu collaboratif VS compétitif. Session de jeux en sous-groupes : Hanabi VS Monopoly
- Session de jeu en extérieur type géocaching (si l'espace le permet)
- Sessions de travail sur les projets personnels des stagiaires (itératif / méthode agile)

Ateliers en petits groupes et échanges collectifs, partage d'expériences

- Atelier en petits groupes : comment transférer les mécaniques ludiques à une offre touristique ? Suivi d'une consolidation collective.
- Echanges / débats / réactions / questions sur les cas d'étude tourisme présentés.
- Séance de pitch des projets et retours du groupe.

JOUR 1

1. Introduction
2. Approche du jeu de société : session de jeu en petits groupes.
3. Présentation des fondamentaux du jeu et des différentes catégories.
4. Ateliers petits groupe : comment gamifier une offre touristique, suivi d'une consolidation collective.
5. Présentation des mécaniques ludiques.
6. Session de jeu collaboratif VS compétitif.
7. Retour d'expérience collectif.
8. La gamification et le tourisme. Quelles opportunités ? Echange collectif.
9. Temps de préparation des projets personnels
10. Premier pitch et retour du groupe. Modération, apports de l'animateur.
11. Synthèse de la journée

JOUR 2

1. Séance de jeu en extérieur : session de jeu en 2 sous-groupes
2. Retour et apports théoriques géocaching, chasse au trésor, enquête, etc.
3. Travail sur les projets personnels.
4. Deuxième pitch et retour du groupe. Modération et apports.
5. Travail sur les projets.
6. Présentation de bonnes pratiques d'offres touristiques gamifiées. Echanges / débats
7. Travail sur les projets.
8. Synthèse de la journée et prochaines étapes

Modalités d'inscriptions

Compléter le bulletin d'inscription via le formulaire en ligne qui vous engage sur l'ensemble de la formation avant **le 29 mars 2019**.

Une participation (par personne) de **40 € TTC** de frais de dossier vous sera demandée pour ce module.

Merci de faire un chèque (ou un virement) par participant et ceci afin de faciliter la gestion des inscriptions.