

# GAMIFICATION DE L'OFFRE TOURISTIQUE

(La société LOGITOURISME animera ce module)

## PROGRAMME

LILLE : 12, 13 novembre 2020

### Contexte

La gamification se positionne comme une nouvelle approche plébiscitée par le client avide de nouveaux moyens pour découvrir un nouveau territoire.

Dans un secteur extrêmement concurrentiel comme celui du tourisme, un tel procédé peut représenter un réel avantage et contribuer à mieux mettre en avant un territoire en positionnant le visiteur au centre d'une expérience interactive associant réalité et animations digitales.

En outre, la crise sanitaire a renforcé le poids d'un tourisme toujours plus local, où le client ne cherche plus à découvrir un territoire de manière classique, mais bien d'aller à la rencontre de l'inattendu, dans le fond comme dans la forme de l'offre.

### Objectifs pédagogiques globaux

- Initiation à la gamification : appréhender les leviers ludiques, comprendre comment ils peuvent s'appliquer à une offre touristique.
- Etudier des exemples concrets et réussis
- Elaborer un scénario global adapté à son territoire
- Définir un plan d'action
- Savoir sélectionner les technologies adaptées
- Apprendre à concevoir une expérience unique dans le temps.

### Programme détaillé

Place au jeu !

- Le gaming, c'est quoi ?
- Réveillez l'enfant qui est en nous !

Tour d'horizon des différents outils numériques ludiques

- Réalité virtuelle, réalité augmentée, géolocalisation, reconnaissance visuelle, géocaching, SMS...
- Leurs évolutions, leurs points forts et leurs points faibles
- Les obstacles possibles (data, connexion (wifi territorial), installation ou web service
- Connaître et comprendre les différentes tendances et innovations.

Quelques exemples dans et hors tourisme

Savoir déterminer ses objectifs et les outils associés.

- Construction d'un projet à l'instar d'une visite guidée
- Définir la thématique, les cibles (famille, scolaires etc...)
- Déterminer les objectifs
- Quels contenus transmettre ?

N'oubliez pas les règles !

- Ecrire les règles du jeu
- Comment sont-elles données ?
- Qu'est-ce que tu gagnes ?
- Jouer pour le fun, la gloire, le gain...
- Les points, les cadeaux, gratification

Présentation des projets individuels

### ***Modalités d'inscriptions***

Compléter le bulletin d'inscription via le formulaire en ligne qui vous engage sur l'ensemble de la formation avant **12 octobre 2020**.

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 par formation ; ceci afin de faciliter la gestion des inscriptions.

Une inscription devra également être faite sur la plateforme de l'AFDAS lorsque votre inscription en ligne sera validée.