

Gamification, développer des produits et services innovants

Laboratoire de créativité

Cours Pratique de 2 jours - 14h

Réf : GAU - Prix 2024 : nous consulter

Ce stage vous permettra d'identifier et de mobiliser différents leviers de motivations proposés par la gamification à utiliser pour développer des produits et services. À la fin de la formation, vous saurez créer un parcours utilisateur gamifié.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Connaître les leviers d'engagements et de fidélisation associés à la gamification

Appliquer la gamification à l'expérience utilisateur

Mener un atelier d'idéation

Utiliser des mécaniques de gamification dans ses projets

Réaliser une expérience utilisateur gamifié

TRAVAUX PRATIQUES

Laboratoire de créativité sur la thématique de la gamification.

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 04/2021

1) Découverte de la gamification

- Présentation de la gamification (définition, historique...).
- Différence entre gamification et autres pratiques (serious game, marketing, UX design...).
- L'essor de la gamification.
- La gamification est partout.
- Boucle d'engagement, système de progression et levier de motivation.

Etude de cas : Présentation des concepts, des leviers et des processus psychologiques associés à la gamification ainsi que son utilisation.

Etude de cas en sous-groupes d'un projet numérique gamifié.

2) La gamification de projets numériques

- Présentation de projets numériques gamifiés avec succès.
- Identification des leviers de motivation de différents parcours utilisateurs.
- Les processus de gamification associés au succès des parcours.
- Quelques limites de la gamification.

Démonstration : Présentations de projets numériques gamifiés avec succès. Identification des leviers de motivation et des bonnes pratiques en sous groupe. Debrief et analyse collective.

3) Gamifiez votre parcours utilisateur

- Présentation de la méthode Fidbak et des outils de créativité (Gamifi'cartes, Caneva de badge ou de barre d'expérience).
- Comprendre les enjeux business.
- Définir les persona.
- Imaginer une dynamique d'engagement.

PARTICIPANTS

Product owners, responsables de produit, Scrum masters, UX designer et toutes personnes cherchant à développer un produit et service innovant avec la gamification.

PRÉREQUIS

Avoir un produit ou service à gamifier.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Construire un système de récompense adaptée.
- Prototyper son projet avec une expérience map.
- Présenter le projet au groupe.

Travaux pratiques : Laboratoire de créativité permettant de créer un parcours utilisateur grâce au processus de la gamification. Application de la démarche de gamification au produit ou service des participants.

LES DATES

Nous contacter