



ludicius
INTERACTIVE

STIMULER ET MOTIVER
L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU.
GAMIFIER C'EST GAGNÉ !

laurent@ludicius.com

PROGRAMME

Tour de table

Théorie 1 – atelier 1

Théorie 2 – atelier 2

Questions tout du long, privilégions l'interaction

laurent@ludicius.com

TOUR DE TABLE

- Votre **NOM** ? Votre **ENTREPRISE** et vous y faites **QUOI** ?
- Vos compétences initiales en **LUDIFICATION** ?
 - 0 - découverte
 - 1 - déjà joué, connaît un peu
 - 2 - participé à des projets de loin
 - 3 - déjà déployé, co-conception avec un presta
 - 4 - développement équipe interne
- Vos **ATTENTES** de cet atelier ?

INTERVENANT

LAURENT AUNEAU

Pionnier du Serious Game
Doctorat en Sciences de l'Éducation



LUDICIUS

2002

190+ jeux

18 trophées

laurent@ludicius.com

A QUOI ÇA SERT ?

À votre avis ?

Deux intérêts :

- Favoriser l'**ENGAGEMENT**
- Améliorer l'**EFFICACITÉ**

Avant (promotion), pendant (théorie → pratique), après (NPS)

laurent@ludicius.com

A QUOI ÇA SERT ?

C'est comme une potion magique :

amélioration des taux de **PARTICIPATION**, de **COMPLÉTION** et de **SATISFACTION**

Mais, augmentation des **TEMPS** et de la **DIFFICULTÉ** de conception

... mais, meilleur **ROI**



TYPES DE JEUX



POINT COMMUN

- Une **NARRATION**
- Un ou des **OBJECTIFS**

PREMIER ATELIER

- Formations de **GROUPES** (3 pax)
- Sélection d'un **SUJET** de formation digitale
 - Sujet connu, pas trop expert, plutôt soft skill
 - « Chapitrable »

PREMIER ATELIER

- Mise en narration **SITUATIONNELLE**

Lieux, personnages, comportements

- Définition d'**OBJECTIFS**

« Pour mener à bien votre mission, vous devez ... »

« Événement inattendu ! Maintenant vous devez ... »

PREMIER ATELIER

Restitution

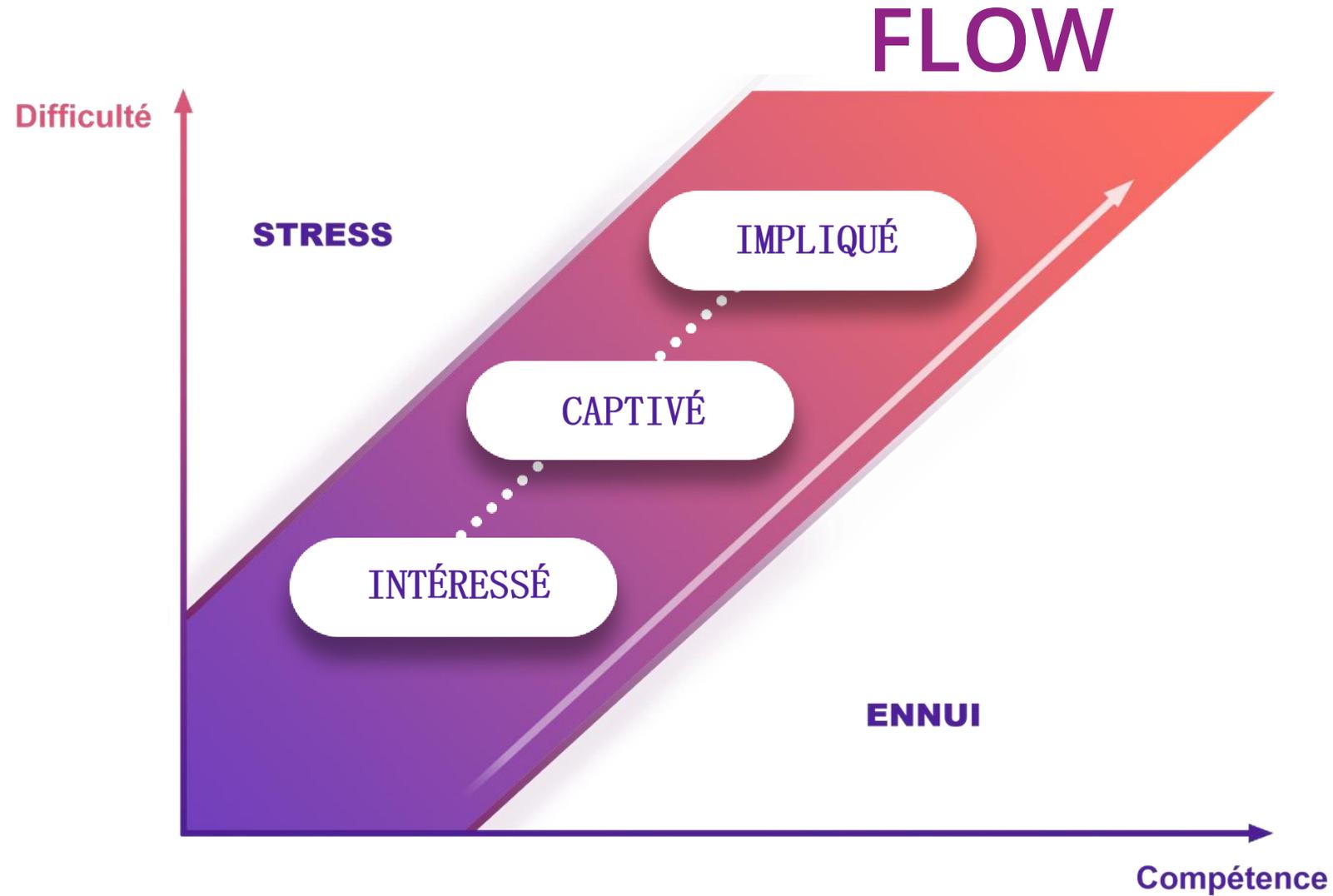
laurent@ludicius.com

THÉORIE 2, LE RETOUR

- Echelle de l'**ENGAGEMENT**
- Boucle de **GAMEPLAY**

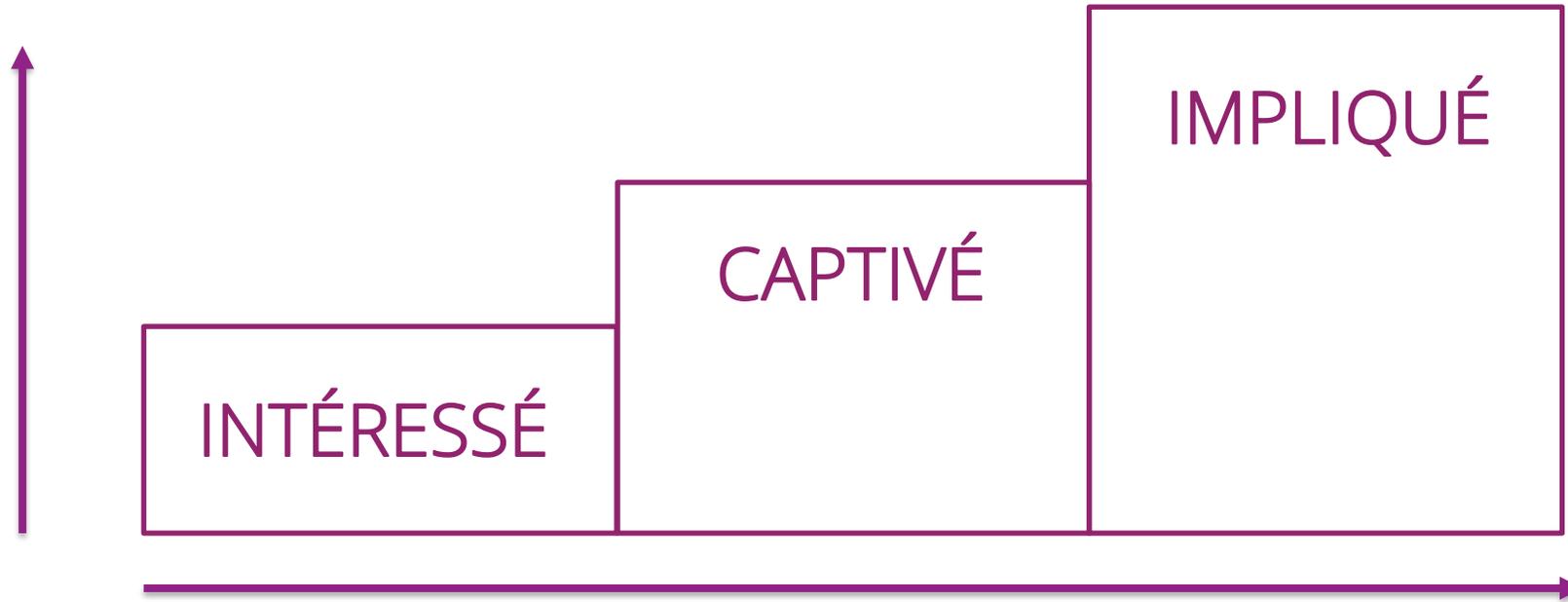
ÉCHELLE DE L'ENGAGEMENT

laurent@ludicius.com



ÉCHELLE DE L'ENGAGEMENT

ENGAGEMENT



TEMPS

MISE EN PRATIQUE

3'30" pour convaincre

> INTÉRESSER

Personnages, narration ... en 30 secs

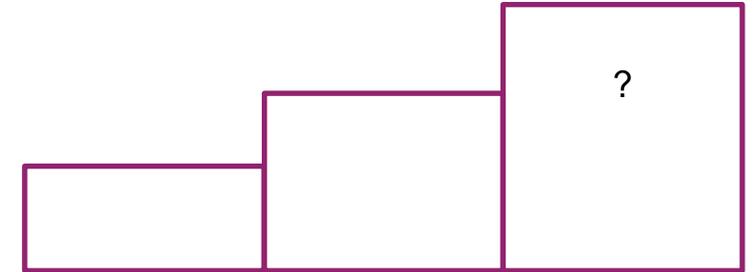
> CAPTIVER

Interactivité, objectifs ... en 1 min de +

Plaisir, fun ... en 2 mins de +

> IMPLIQUER

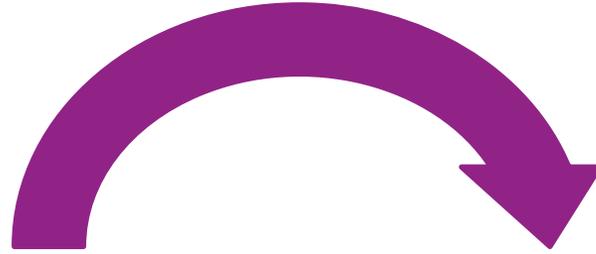
Black magic



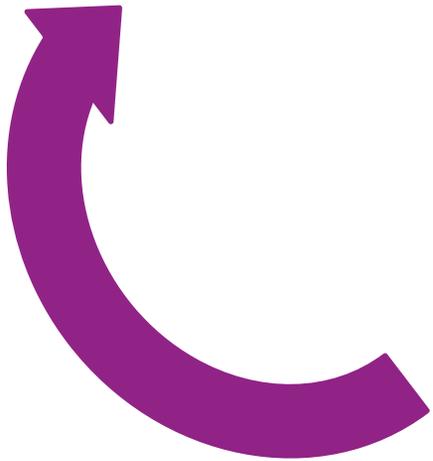
laurent@ludicius.com

BOUCLE DE GAMEPLAY

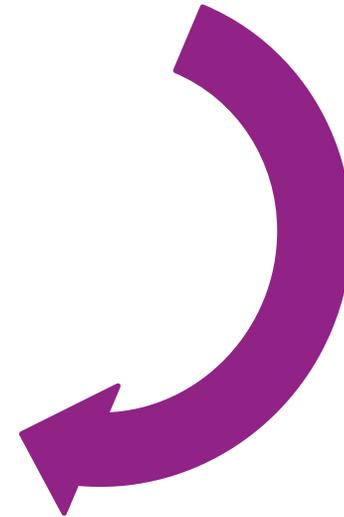
1.
CONTEXTUALISATION



2.
MISE EN SITUATION

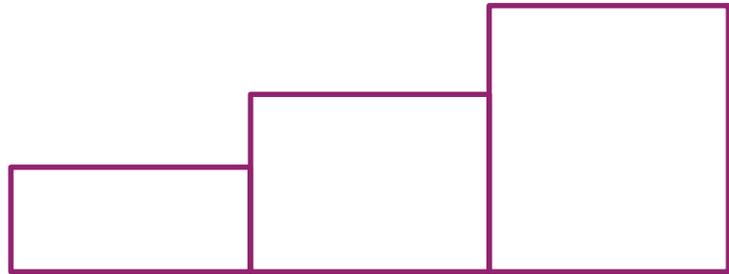


3.
RESTITUTION



laurent@ludicius.com

EX1 - GOUVERNANCE IT



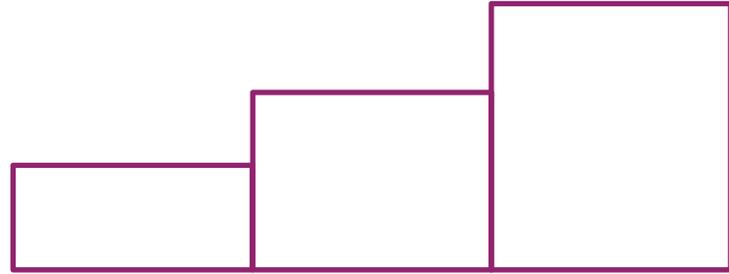
- > On est responsable d'un **STAGIAIRE**
- > **QUIZ** à la cafet' (2 jokers)
- > Selon les conseils, **BÊTISE** + ou - grosse

Bonus

- > Auto-évaluation permettant de changer ses choix

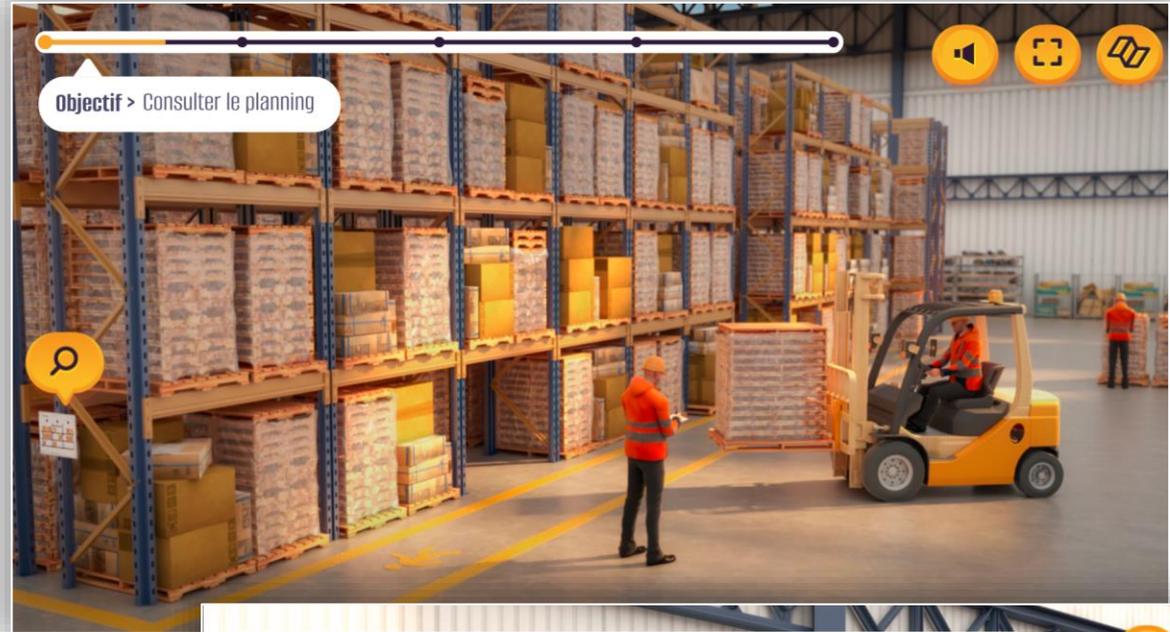


EX2 - AGENT DE QUAI



- > 1^{ère} journée de travail
- > Guidage par dialogues et objectifs
- > Interactions contextualisées
- > Navigation libre, il faut trouver où est la suite

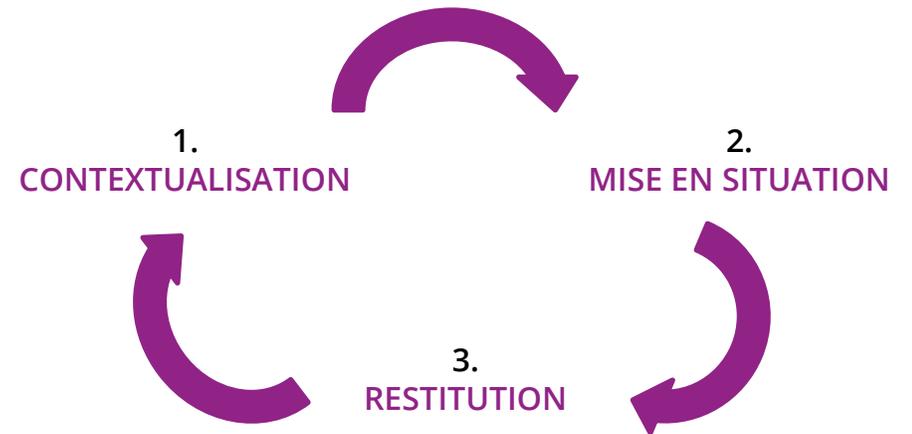
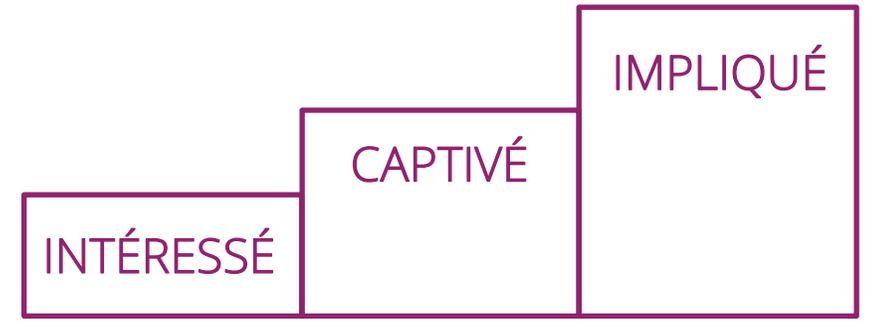
into-the-dock.fr



laurent@ludicius.com

ATELIER 2, LA REVANCHE

- Gardez votre sujet ou **EMPRUNTEZ** celui de vos voisins
- Déterminez maintenant la **MISE EN SITUATION**
Quelles décisions ?
- Que se passe-t-il si on **NE RÉUSSIT PAS** ?
Apprentissage par l'erreur !



ATELIER 2, LA REVANCHE

Restitution

laurent@ludicius.com

Merci :)

laurent@ludicius.com