



PROGRAMME DE FORMATION

Gamification : le jeu au service de son offre

Objectifs de la formation

- Identifier les enjeux, atouts et limites de la gamification de destinations touristiques
- Choisir la mécanique ludique adaptée à sa destination / son territoire
- Animer par le jeu sa destination / son territoire

Programme

Ludifier un site / une destination : enjeux, intérêts & possibilités

Module 1 - Gamifier un site / une destination, quel intérêt ?

- Découverte du jeu comme outil de médiation, intérêts, enjeux et risques
- Quels objectifs pour une opération de ludification ?
- La gamification, un outil au service de la stratégie de développement touristique

Module 2 - Découvrir les différents types de jeu et leurs mécaniques

- Jeu digital ou non digital ? Intérêt et enjeux
- Les différents supports de jeux
- Tests & analyse de différents jeux

Module 3 - Gamifier oui, mais quoi ?

- Qu'est-ce qu'un site touristique ?
- Les différents types de sites/destination, leurs contenus, publics & contraintes
- Définition des contenus de jeu à mettre en valeur
- Mise en place d'équipes homogènes pour la suite de la formation
- Identification des sites / destinations à ludifier par équipe

Créer une véritable expérience ludique

Module 4 - Les clés de la réussite d'une opération de gamification

- Définition des clés du succès
- 9 principes de bases de la gamification
- Comment mener une opération de ludification, de l'expression des besoins au lancement
- Identification des risques, besoins et acteurs de l'action
- Mesure des résultats

Module 5 - Créer une expérience de jeu (de l'objectif jusqu'au prototypage, les éléments clés de la conception d'une expérience ludique)

Élaboration d'un jeu en équipe

- Identification des contraintes à respecter : objectifs, budget, site, prix,
- Analyse du contenu de jeu
- Quelles mécaniques & interfaces de jeu envisageables ?
- Définition des règles de base
- Histoire & caractéristiques du jeu
- Quelle expérience de jeu délivre-t-on au joueur ?



Méthodes et supports

Alternance d'apports théoriques

Échange d'expériences et analyse de la pratique

Études de cas concrets par des tests de jeux et des analyses de situation

Utilisation ou création de jeux d'animation par le formateur

Support de formation

EVALUATION

Questionnaire de satisfaction des stagiaires

Formation sanctionnée par une attestation de formation

Evaluation individuelle des acquis

Public

Tout public

Prérequis

Pas de pré-requis

Durée

2,00 jour(s)

14:00 heures