# Destination gamification

**L'atelier collaboratif pour s'initier aux usages de la gamification.**

## C'est quoi ?

« Destination gamification » est un atelier ludique et collaboratif qui embarque un équipage de 4 à 6 participants dans une odyssée spatiale pour explorer la gamification et le serious game.

Leurs définitions, leurs différences, et surtout les **9 leviers d'engagement** qui les sous-tendent. Au fil des phases, l'équipage progresse de planète en planète tout en résolvant une quête secrète.

L'atelier ne demande aucune connaissance préalable : il fonctionne pour des complets néophytes comme pour des pratiquants de la gamification.
Il a été conçu par **Alexandre Duarte** et **Emma Ruck**, et il est aujourd'hui animé par un réseau d'animateurs agréés.




## Comment ça marche ?

- **Ludique -** Les participants challengent leurs connaissances et en développent d'autres en s'amusant.
- **Collaboratif -** Les discussions au sein d'un groupe et l'autonomie des participants pour résoudre les missions sont la clé de ce format.
- **Guidé -** Les supports (cartes, jetons, canevas) outillent les participants pour faire le lien entre leurs connaissances et celles du groupe.
- **Sans prérequis -** Grâce aux supports, les participants se rendent vite compte qu'ils en savent plus qu'ils ne le pensent.



Les participants réunissent leurs connaissances pour réussir les différentes missions proposées.



L'animateur guide les participants et anime le débrief.

Fidbak

# Destination gamification

## À quelle occasion ?

- Lancer un projet de gamification
- Faire monter une équipe en compétence
- Animer un séminaire ou une journée d'équipe
- Lancer un cycle de formation

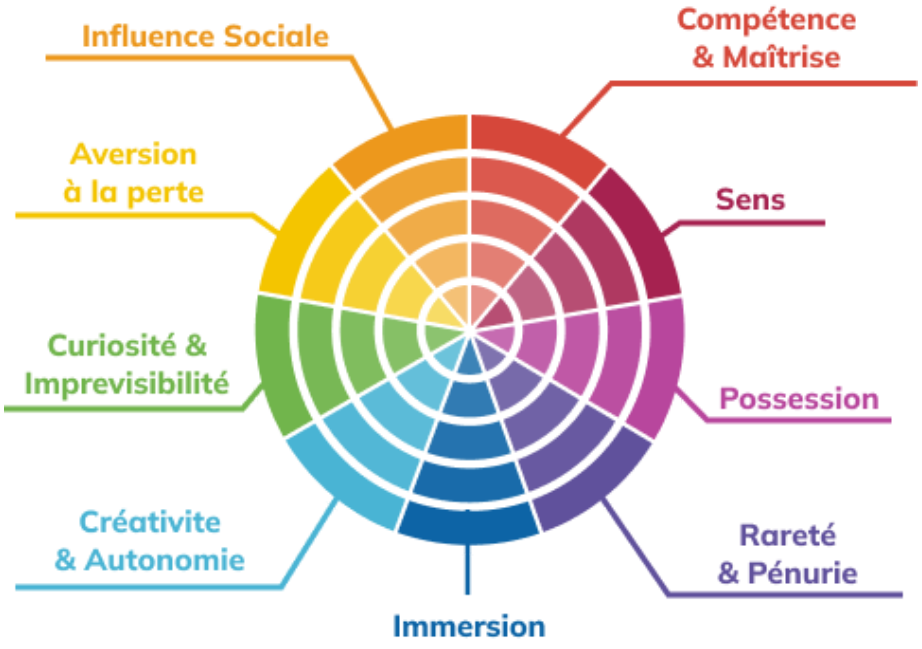
## Pour qui ?

- Équipes produit et UX
- Formateurs et ludopédagogues
- RH et communication interne
- Équipes projet qui doivent embarquer des utilisateurs

**L'atelier fonctionne pour ceux qui découvrent la gamification comme pour ceux qui pratiquent déjà et veulent questionner leur pratique.**

## Les 9 leviers d'engagement

Les 9 leviers sont la grille de lecture de la méthode Fidbak. Ils servent à comprendre pourquoi un dispositif engage, et à concevoir le sien.
On les retrouve dans les Gamifi'cartes, le jeu de 90 cartes d'idéation de Fidbak, et dans La Boîte à outils de la gamification, parue chez Dunod.
Définitions et roue interactive : fidbak.io/ressources-gamification/9-leviers-engagement




## Comment organiser cet atelier dans ma structure ?

### Format classique

- **Un animateur agréé** pour vous accompagner.
- **Des équipes** de 4 à 6 participants pour maximiser les échanges
- **2 heures** pour vivre l'expérience
- **Du matériel ludique** pour favoriser les interactions
- **Une salle ou une visio** au choix, l'atelier peut s'adapter.

### Format sur-mesure

En fonction de vos besoins, nous pouvons :

- inclure l'atelier dans une **journée dédiée à la gamification**, avec un atelier pratique sur un projet concret grâce aux Gamifi'cartes
- **adapter la durée** de l'atelier à vos contraintes
- créer le lien entre l'atelier et d'autres pratiques ludiques (ludopédagogie, serious game, etc.)

## Vivre l'atelier

Chez vous, en présentiel ou à distance, pour une équipe ou un séminaire : contactez moi.

Valérie BOUCHET
info@valeriebouchet.fr
07 69 78 09 33

Agréé par Fidbak