



## Booster l'utilisation de vos outils digitaux (e-learning, Intranet, RSE, CRM...) grâce aux techniques employées par les meilleurs jeux vidéo

Depuis 20 ans les jeux en ligne massivement multi-joueurs parviennent à engager leurs millions d'utilisateurs, à les faire progresser, à les fidéliser et à en faire des contributeurs actifs.

**Le double objectif de cette journée de formation est de comprendre quelles sont les techniques utilisées par ces succès et comment les transposer dans le contexte de la digital workplace et de l'intranet.**

### Programme de la journée

#### Matinée

#### Acquisition des notions théoriques nécessaires

##### Quelle est la place du jeu dans la société actuelle ?

- Jouer n'est pas s'amuser
- Le jeu vidéo : première industrie de divertissement devant le cinéma
- Démographie : le joueur est dans votre entreprise
- Quelles nouvelles attentes par rapport aux outils digitaux professionnels

##### Comment génère-t-on de l'engagement ?

- Les 3 objectifs des jeux en lignes : recrutement, fidélisation, viralité
- Designer pour l'humain avant que pour la fonction
- Les outils du game designer : du composant à l'expérience
- Reconnaître l'investissement de l'utilisateur

##### La psychologie de la motivation : comment créer les conditions préalables à une motivation forte ?

- Le comportementalisme
- Le cognitivisme
- La théorie de l'autodétermination
- Comment créer les conditions préalables à une motivation forte ?

##### La récompense

- Limites et dangers de la récompense monétaire
- Règles de base d'un programme de récompenses intangibles

##### Exemples d'utilisation de ressorts ludiques dans des communautés (gamification)

- Le call center
- Le loisir

**La gestion de la complexité : comment délivrer ces outils digitaux complexes sans perdre votre utilisateur ?**

- La phase d'accueil
- La phase de progression
- La phase de maîtrise

**L'engagement n'est pas naturel ? Comment créer une habitude d'utilisation ?**

- Boucles d'engagement court terme
- Boucles de progression
- Les conditions préalables à la création de l'habitude

**La place de l'utilisateur ? De la périphérie au centre des outils digitaux**

- la matrice des 7 motivations pour une expérience inclusive
- L'approche par les comportements
- Méthodologie de conception en 6 étapes
- L'impact sur la philosophie de votre de vos outils digitaux

**Comment passer d'une communauté passive à des communautés actives ?****Le cas World of Warcraft.**

- Un référentiel commun
- Un outil de communication
- Des activités nécessitant les autres
- Les divers types d'interaction

**Votre utilisateur évolue avec le temps. Comment gérer sa progression et ses récompenses ?**

- La multiplication des boucles de progression
- Un système de récompense efficace dans le temps et sur l'audience visée
- La valorisation pérenne de l'investissement utilisateur

 **Votre formateur : Jérôme Gastaldi**

De formation école de commerce et certifié en gamification par l'Université de Wharthon j'ai effectué ma carrière dans l'industrie du jeu vidéo et du logiciel éducatif à des postes de direction. J'y ai supervisé le design, le développement et la commercialisation de plus de 60 jeux dont les ventes dépassent les 20 millions d'unités. L'engagement digital a été mon quotidien durant 25 années, la création de communauté et leur animation durant 7 ans.

**[Plus d'information sur gamificationzone.com](http://gamificationzone.com)**

## Bulletin d'inscription

### Intitulé de la formation

**Booster l'utilisation de vos outils digitaux (e-learning, Intranet, RSE, CRM...) grâce aux techniques employées par les meilleurs jeux vidéo**





### Bulletin d'inscription à renvoyer à

**System 5  
4 avenue Albert, 78470 Saint-Rémy-lès-Chevreuse**

La société SYSTEM 5, délivrant cette formation est déclarée organisme de formation. Une Convention de Formation Professionnelle vous sera envoyée dès réception de votre inscription. A l'issue de la formation, vous recevrez une attestation de présence.

**Tarif**  
par personne  
**650€ HT**

ce prix comprend le déjeuner

-  **Mardi 6 novembre 2018**
-  **Novotel Vaugirard  
257 rue vaugirard, 75015 Paris**
-  **Métro Volontaire**
-  **Parking disponible à l'hôtel**

### Personne à inscrire à la formation

**Nom :** ..... **Prénom :** .....

**Société :** ..... **Téléphone :** .....

**Adresse :** .....

**Code postal :** ..... **Ville :** ..... **Pays :** .....

### Signataire

**Nom :** ..... **Prénom :** .....

**Position :** .....

**Téléphone :** .....

**Adresse email :** .....

**Signature, cachet de l'entreprise**

### Païement

(une facture acquittée vous sera adressée dès réception de votre règlement)

- **Par chèque à l'ordre de :**  
SYSTEM 5, 4 avenue Albert, 78470 Saint Remy les Chevreuse
- **Par virement :**  
IBAN FR76 3006 6104 3100 0200 6520 139 | BIC CMCIFRPP

### Pour toute information supplémentaire

**Jérôme Gastaldi  
06 73 67 61 08**

### Règlement

Chaque inscription est nominative. Si plusieurs personnes de la même société désirent participer, il suffit de nous renvoyer pour chaque personne une photocopie dûment remplie du bulletin.

Toute Annulation ou report doit nous parvenir impérativement par écrit.

- vous annulez ou reportez plus de 30 jours avant la date du stage, des frais de dossier d'un montant de 300 € TTC vous seront retenus
- vous annulez ou reportez moins de 30 jours avant la date du stage, la totalité du montant du stage restera due
- vous pouvez vous faire remplacer à tout moment, en nous communiquant par écrit les noms et coordonnées du remplaçant