

GoGame

Programme 2019
LudhaBreizh - Formation Inter

14 et 15 janvier
9h-17h

Objectif pédagogique

Connaître et comprendre les éléments clés pour créer son jeu de société pour entreprises.

Compétences visées

- savoir définir l'objectif primaire et les objectifs secondaires de son jeu,
- identifier les différents niveaux de mobilisation du joueur et en déduire les mécaniques de jeu,
- savoir créer des mécaniques de jeu efficace et ludique,
- maîtriser les différentes étapes de création d'un jeu,
- Savoir monter une démarche d'intégration du jeu.

Public visé

Formateurs, managers, collaborateurs en charge de l'ingénierie pédagogique, de l'animation d'équipe, d'organisation de séminaires ou de conduite de changement.

Pré-requis

Savoir définir un objectif.

Durée

2 jours en séquences de 7 heures par jour avec une coupure d'une heure de déjeuner

Moyens pédagogiques et techniques

- alternance théorie et pratique permettant l'appropriation immédiate par les stagiaires,
- étude de cas,
- mise en pratique sur son propre projet.

Moyens de suivis de l'exécution de l'action et appréciation des résultats

- feuille de présence et feuille d'évaluation à chaud et à froid,
- réalisation d'exercice écrit pour valider la compréhension,
- suivi de la création du premier jeu,
- mise en place d'un bilan individualisé avec points d'étapes à un mois, 3 mois et 6 mois.

Modalité d'évaluation

Évaluations à chaud puis à froid, suivi de la création du premier jeu avec trois rendez-vous Skype.

Déroulé de la formation

J1

9h-10h45 : Appréhender le potentiel de la gamification et en cerner le champ d'expérimentation en entreprise

10h45-11h : Pause

11h-12h30 : Évaluer les différents niveaux (savoir, savoir-faire, savoir-être, ressenti, motivation, découverte, sensibilisation, mise en pratique, perfectionnement)

12h30-13h30 : Déjeuner

13h30-14h30 : Connaître les étapes clés de la conception de votre jeu

14h30-15h30 : Définir sa cible et les objectifs primaires et secondaires du jeu

15h30-15h45 : Pause

15h45-16h45 : Exercice pratique sur le fond du jeu

16h45-17h : Bilan de la journée

J2

9h-10h45 : Les rouages du jeu pour mettre en action (compétition, communauté, storytelling, jeux de rôle et les ingrédients très jeu indispensables pour rester dans la course)

10h45-11h : Pause

11h-12h30 : Trouver sa mécanique de jeu

12h30-13h30 : Déjeuner

13h30-14h15 : Et si nous parlions de récompenses ou qu'est ce qu'on gagne ?

14h15-15h : Maintenant on teste

15h-15h15 : Pause

15h15-16h15 : Avoir des points de repères pour la fabrication du jeu (l'étape clé du prototype, création graphique et fabrication pure)

16h15-16h45 : Assurer une intégration réussie et le suivi de la démarche jeu

16h45-17h : Bilan et évaluation à chaud de la formation