

Stratégie e-commerce (GEST02_SDBAYA)



En bref

- › **Langues d'enseignement:** Français
- › **Méthodes d'enseignement:** En présence
- › **Ouvert aux étudiants en échange:** Oui

Présentation

Objectifs

1. Comprendre les grands principes de la Gamification
2. Etudier des cas concrets de Gamification
3. Appliquer les principes de base de la Gamification à des systèmes et situations du monde réel

Heures d'enseignement

Stratégie e-commerce - CM	Cours Magistral	17,5h
Stratégie e-commerce - TD	Travaux Dirigés	17,5h

Plan du cours

1. Etude de modèles de Gamification existants
 - 1.1. Définition et vocabulaire liés à la Gamification
 - 1.2. Le modèle Octalysis de Yu-Kai Chou
 - 1.3. Le modèle R.A.M.P. de Andrzej Marczewski
2. Serious Game sur la Gamification
 - 2.1. Immersion ludique
 - 2.2. Apprentissage des mécaniques de jeu

- 2.3.Frontière entre Gamification et manipulation
- 3. Analyse de cas et application de la Gamification à des systèmes et des situations du monde réel
 - 3.1.Randonnée
 - 3.2.Candy Crush
 - 3.3.Linkedin
 - 3.4.Autres

Compétences visées

Connaissance des bases de la gamification.
Analyse simple d'un système gamifié.
Gamification simple d'un système.

Bibliographie

<https://yukaichou.com>
<https://www.gamified.uk>

Libellé court : GEST02_SDBAYA

Nature : EC

Infos pratiques

Lieux

➤ Annecy-le-Vieux (74)

Campus

➤ Annecy / campus d'Annecy-le-Vieux