

# 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

CM	Cours Magistral	17,5h
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