

# Stratégie e-commerce



ECTS  
crédits



Composante  
IAE Savoie  
Mont Blanc

## En bref

- › **Langues d'enseignement:** Français
- › **Méthode 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>

## Infos pratiques

---

### Lieux

› Anancy-le-Vieux (74)

---

### Campus

› Anancy / campus d'Anancy-le-Vieux