



Gamification produit

Description

La gamification, loin d'être une nouveauté, est devenu un des buzzwords du moment, englobant des démarches différentes et parfois éloignées de l'objectif initial. Pourtant, bien employée, la gamification est un outil très puissant pour transformer vos produits et faire la différence sur un marché concurrentiel.

Durant cette formation, nous allons démystifier la gamification et appréhender ensemble de manière ludique une approche structurée de gamification produit transposable dans votre contexte IRL.

Objectifs pour cadrer un produit avec succès

- Comprendre le concept et l'application de la gamification
- Préparer sereinement une approche gamifiée pour vos produits
- Expérimenter le game design
- Construire votre propre démarche de gamification

Approche pédagogique

Pédagogie où chaque apprentissage débute par une mise en situation à partir de laquelle le stagiaire construit ses apprentissages. Les exercices sont effectués en sous-groupes, les cycles d'apprentissages se concluant par des périodes de débrief entre stagiaires.

- Ateliers concrets de mise en pratique
- Partage d'expérience dans une ambiance conviviale insistant sur les échanges entre stagiaires.
- Exemples de mises en application réelles
- Temps de réflexion avec synthèse des points clés
- Mise à disposition d'un livret servant à la fois de guide et de référence, avec de nombreux pointeurs vers des ressources complémentaires pour approfondir les sujets abordés
- Vos premiers pas pour commencer à mettre en action ce que vous avez appris durant cette formation

Public visé et Prérequis

- Product Owner et Product Manager
- Maîtrise et expérience de la gestion de produit
- Formation préalable de type «POADP - Définir et cadrer un produit» ou équivalente recommandée.

Référence : POPGA

Durée : 1 jour soit 7h

Prix

Inter-entreprises	Intra-entreprises
1 000 € HT / participant Pauses et repas du midi inclus	Sur devis

Modalités de participations et d'accès

Ce module s'inscrit dans un parcours thématique mais peut être suivi indépendamment.

- Formation dispensée en présence. Adaptable en distanciel sur demande.
- De 3 à 12 participants
- Toute inscription doit être finalisée 48h avant le début de la formation par un devis signé
- 3 participants minimum pour le maintien de la session, une confirmation est envoyée une semaine avant la date de la première session
- Nos salles de formation sont accessibles aux personnes à mobilité réduite.
- Pour toutes autres adaptations pour des situations de handicap, n'hésitez pas à contacter notre référent handicap pascal.poussard@essensei.fr +336 61 52 27 71

Gamification produit

Moyens pédagogiques et techniques

- Support audio-visuel
- L'essensei book, à la fois un guide reprenant les sujets vus en formation, un manuel de référence et un index des ressources vers lesquelles se tourner pour aller plus loin.
- Un carnet de route pour consigner les résultats des exercices, les synthèses et les debriefs.
- Un canvas de démarche de gamification utilisable pour vos démarches concrètes dans votre contexte quotidien.

Modalités d'évaluation

- Auto-positionnement en début de formation pour révéler les connaissances déjà acquises
- Auto-évaluation en continu grâce aux exercices pratiques
- Synthèse des acquis dans le carnet de route
- Quizz d'évaluation réguliers
- Transposition des acquis grâce à l'exercice des "premiers petits pas" pour construire un "plan de résultats"
- Evaluation de fin de formation
- Questionnaire de satisfaction des stagiaires à l'issue de la formation
- Une attestation de participation et d'acquis des connaissances est délivrée aux stagiaires.

Informations pratiques

- Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11756048175. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.
- Contact pédagogique : contact@essensei.fr
- Pour toutes questions relatives aux adaptations possibles et à l'accessibilité aux personnes en situation de handicap, vous pouvez contacter notre référent,
Pascal Poussard pascal.poussard@essensei.fr ou au 06.61.52.27.71
- Pour toutes questions sur les solutions de financement, vous pouvez contacter,
Christophe Addinquiry christophe.addinquiry@essensei.fr

Programme

- Définir la Gamification
- Les éléments du jeu
- Cadrer sa démarche
- Gamifier vos produits

Formateur



Pascal Poussard