

Ludification : comprendre et réinjecter les leviers du jeu

De nos jours, les jeux vidéo, les escape-games ou encore les jeux de société sont de plus en plus présents. Ces outils ne sont pas uniquement synonymes de plaisir, de divertissement, de stimulation ou encore de challenge ! Ils peuvent être intégrés à nos pratiques. Cette formation vous permettra de mobiliser certains principes de ludification au cours d'une intervention, et de vous outiller de manière simple et concrète.

Objectifs

- Identifier les principes et les limites de la ludification lors d'une intervention ergonomique
- Mobiliser des outils ludiques : jeu de rôle, Innovation Games, Serious Games, ...
- Intégrer des outils et des méthodes d'animation : quand et comment les utiliser dans son intervention

Contenu

- Le jeu : définition et tour d'horizon
- Ludification, Serious Games, jeux de rôle, Innovation Games... de quoi parle-t-on ?
- Dans quel(s) but(s) et auprès de quel(s) acteur(s) et à quel(s) moment(s) ?
- La ludification dans le cadre d'ateliers de compréhension du réel, d'entretiens, de groupes de travail, d'ateliers de co-conception, de formations, ...
- Le jeu de rôle & la notion d'incarnation
- Le Serious Game : scénarisation et méthodologie de construction
- L'Innovation Game : pour aller au-delà du brainstorming « classique »
- Retour d'expérience à partir d'ateliers réalisés ou à construire
- Conseils pour l'utilisation, la mise en œuvre et l'animation

📅 14h (2 jours)

- 📅 18 & 19 sept. 2025
- 📅 23 & 24 juin 2026
- 📅 16 & 17 sept. 2026

Lieu : Grand Paris, à Joinville-le-Pont (94), 15 min du centre de Paris

Public & prérequis : Ergonomes (Pas de prérequis)

Intervenant(s) : Benoit Langlois, ergonomiste et psychologue du travail, passionné de pédagogie et de l'utilisation d'outils innovants

Effectifs : Groupe de 5 à 8 participants maximum

Coût : 1050 € net de taxe

Financement : Ergonalliance est certifié Qualiopi pour ses actions de formation

Inscription : www.ergonalliance.fr

RÉFÉRENCE : Erg.0030 Version 3

Méthodes pédagogiques & d'évaluation

- Manipulation d'outils et de méthodes au cours de la formation
- Analyse réflexive sur sa propre pratique et le partage d'expérience entre les participants
- Évaluation sur les connaissances assimilées par le stagiaire tout au long de la formation à travers des exercices, études de cas et mises en situation

Les 🧑 de la formation

- Formation réalisable en intra-entreprise
- Diversité et la complémentarité des jeux explorés
- Animation par un formateur expérimenté