

Opleiding : Overzicht van gamificatie, praktische workshop

Praktijkcursus - 1d - 7u00 - Ref. FGF
Prijs : 910 € V.B.

NEW

Ontdek gamificatie op een heel andere manier! Deze gezamenlijke, interactieve en speelse workshop van één dag combineert de 'Fresque de la Gamification' om de principes van gamificatie en de mechanismen van betrokkenheid en motivatie te ontdekken, met de 'Gamifi'cartes'-workshop in de namiddag om gamificatie-ervaringen te oefenen en te ontwerpen die mensen betrekken.

Pedagogische doelstellingen

Aan het einde van de training is de deelnemer in staat om:

- ✓ Inzicht krijgen in de wereld en de uitdagingen van gamificatie
- ✓ Concrete ideeën bedenken voor gamified ervaringen
- ✓ Bepaal welke spelmechanismen geschikt zijn voor uw projecten
- ✓ De aanwezigheid van gamificatie in diverse projecten beoordelen
- ✓ Een gamificatieaanpak integreren die is afgestemd op het bedrijf / het project

Doelgroep

Iedereen die meer wil weten over gamificatie in het algemeen en de gamificatie-muurschildering in het bijzonder, om zijn of haar projecten te verrijken

Voorafgaande vereisten

Geen

Praktische modaliteiten

Interactieve discussies over de 'Fresque de la gamification', gevolgd door een gezamenlijke workshop en casestudies met de Gamifi'cartes

Leer methodes

Interactieve discussies over de 'Fresque de la gamification', gevolgd door een gezamenlijke workshop en casestudies met de Gamifi'cartes

Opleidingsprogramma

DEELNEMERS

Iedereen die meer wil weten over gamificatie in het algemeen en de gamificatie-muurschildering in het bijzonder, om zijn of haar projecten te verrijken

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Geen

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vak kennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ...
De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

1 Het gamificatie-overzicht

- Begripsfase: de definities van gamificatie en serious games in kaart brengen en daar vervolgens bijbehorende bijvoeglijke naamwoorden aan koppelen in de vorm van kaarten en badges
- Analysefase: het identificeren van de betrokkenheidsfactoren die in diverse voorbeelden van gamificatie worden gebruikt: fysiek, digitaal, in verschillende contexten
- Creatieve fase: de gamificatiemechanismen herontdekken die binnen de 'Fresque de la gamification' zelf worden gebruikt
- Afsluitende fase: elk team geeft uitleg over zijn muurschildering en de boodschappen die erin vervat zijn. Algemene nabespreking

2 Praktische workshop: een verantwoorde digitale aanpak integreren in het bedrijf

- Snelle inventarisatie: zakelijke/pedagogische doelstellingen, doelgroepen, te stimuleren gedragingen, beperkingen en risico's
- Door kaarten gestuurde conceptontwikkeling: het trekken en selecteren van kaarten (mechanismen, feedback, voortgang, beloningen, sociale aspecten, verhaallijn, economie, ritueel, verrassing) afgestemd op de 9 hefbomen voor betrokkenheid
- Papieren prototyping: storyboard van het traject, betrokkenheidscycli, knelpunten, regels en feedback
- Pitch en wederzijdse feedback

Praktisch werk

Atelier Gamifi' cartes is een speelse en samenwerkingsgerichte workshop om relevante gamificatie-ideeën voor een bepaald project te bedenken.

3 Opstellen van een deliverable: het opstellen van een actieplan voor het bedrijf

- De uitdagingen van gamificatie binnen het eigen bedrijf of project analyseren
- Een gestructureerd en gedetailleerd actieplan opstellen om gamificatie in het bedrijf of project te integreren

Praktisch werk

Opstellen van een actieplan.

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

Dit programma is een origineel concept, ontwikkeld door de pedagogische teams van ORSYS Formation. Elke reproductie, weergave, aanpassing of exploitatie, geheel of gedeeltelijk, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van ORSYS, is ten strengste verboden. ORSYS behoudt zich het recht voor om alle nodige maatregelen te nemen ter bescherming van haar intellectuele-eigendomsrechten.

Data en plaats

KLAS OP AFSTAND
2026 : 9 dec.

PARIS LA DÉFENSE
2026 : 9 dec.

2027 : 26 maa., 18 juni, 24 sep., 10 dec.

2027 : 26 maa., 18 juni, 24 sep., 10 dec.