



Gamification & Serious Games - Opportunities for marketing?

Stéphane Gobron – March 10, 2020
Swiss Marketing, Neuchâtel, NE, CH



Image Processing & Computer Graphics group, HE-Arc, University of Applied Science and Arts of Western Switzerland

Entre jeux sérieux¹ et ludification² de processus

¹ Serious Games ; ² Gamification

Stéphane Gobron, HE-Arc, HES-SO, mardi 10 mars 2020



Média et « professionnels » s'en donnent à cœur joie : « Un processus révolutionnaire basée sur l'industrie 4.0, le *Serious Game* qui nous permette de perdre du poids avec un clavier ... ! » ou encore « Cette fantastique application *Gamifiée* qui va nous ouvrir les yeux sur la vraie nature de notre moi en réalité augmentée... ! ». Au-delà des effets aguicheurs trop souvent maladroits, de quoi parle-t-on

vraiment ? Quelles sont les champs d'activités principaux ? Y-a-t-il un vrai marché et pourquoi ? Quels sont les acteurs dans notre entourage ? La Suisse est-elle un terrain propice pour ces activités ? Pour y voir un peu plus clair, voilà bien les questions que l'on va brièvement traiter ensemble en se basant sur le plan suivant :

1. Film d'intro « C4.0 » (5 min)
2. Contextualisation – intro, origines, information, vocabulaire (5 min)
3. Jeux sérieux
 - Buts, définition et cas pratique d'utilisation (10~15 min)
 - Interaction & questions (5~10 min)
4. Ludification de processus industriel
 - Buts, définition et cas pratique d'utilisation (10~15 min)
 - Interaction & questions (5~10 min)
5. Exemples
 - 3 exemples de Gamification (15~20 min)
 - 3 exemples de Serious Games (15~20 min)
6. GSGS'2020 et points « à ramener à la maison » (5 min) 😊