Fiche Technique:Formation utilisation des serious games et outils interactifs

Objectifs de la formation

Aligner mécaniques ludiques, efficacité pédagogique et résultats métiers mesurables.

- Identifier les cas d'usage prioritaires alignés aux enjeux métiers et publics ciblés.
- Choisir et scénariser des mécaniques ludiques efficaces et transférables au poste.
- Prototyper rapidement un module avec des outils accessibles (no-code à plateformes auteur).
- Définir des indicateurs d'impact et de suivi (learning analytics, KPIs qualité/sécurité/performance).
- Intégrer et déployer dans le LMS et SI (SCORM/xAPI, LTI, SSO) en assurant l'accessibilité.
- Industrialiser les bonnes pratiques et mesurer le ROI pour itérer.

> Chaque participant repart avec un prototype exploitable et un plan de déploiement progressif.

Population cible

Secteurs public, privé et associatif; dispositifs présentiels, distanciels ou hybrides.

- Responsables L&D, ingénieurs pédagogiques, formateurs, chefs de projet formation.
- Managers d'équipes, RH/talents, référents qualité/sécurité.
- Métiers opérationnels: conformité, sécurité, ventes, relation client, onboarding, excellence opérationnelle.
- Environnements multi-sites et multi-langues.
- Prérequis: bases en dispositifs de formation; appétence pour l'innovation; aucun prérequis technique avancé (du no-code aux plateformes clés en main).

Durée de la formation

Formats adaptables selon vos priorités et contraintes.

Format	Objectif	Durée	Modalités
Format court	Prototype prioritaire prêt à tester	1–2 jours	Présentiel, distanciel ou hybride
Parcours étendu	Coaching + pilote + montée en compétences	4–6 semaines	Séquences synchrones et asynchrones
Accompagnement	Support Q/A et appui méthodologique	30 jours post-session	Boîte à outils, aide à l'intégration LMS/interopérabilité

Programme de la formation

Parcours jalonné d’ateliers appliqués, du diagnostic à l’industrialisation.

Module 1 — Cadrage stratégique et cas d’usage

- Prioriser les thématiques «gamifiables», aligner objectifs, publics et KPIs.
- Feuille de route: quick wins, pilotes, jalons et conformité (RGPD, exigences).

Module 2 — Mécaniques ludiques et engagement

- Scénarios ramifiés, quiz adaptatifs, micro-défis; feedbacks immédiats.
- Équilibre challenge/sécurité, charge cognitive, inclusion et accessibilité.

Module 3 — Outils et écosystème technique

- Choix des solutions (no-code à avancées), TCO, sécurité et interopérabilité.
- Normes SCORM/xAPI, LTI, SSO; gouvernance et pilotage fournisseurs.

Module 4 — Scénarisation et prototypage rapide

- Storyboard, prototype fonctionnel, itérations et tests (A/B, retours).
- Microlearning, spacing effect, récupération active; kits d’animation/débrief.

Module 5 — Animation, facilitation et data

- Posture de facilitateur, rituels d’animation, débriefs structurés.
- Tableaux de bord et amélioration continue basée sur données.

Module 6 — Déploiement, industrialisation et ROI

- Déploiement à l’échelle, catalogue interne, gouvernance produit.
- Évaluation d’impact (Kirkpatrick/Phillips), adoption managériale, pérennisation.