

Ludification (Gamification) Qu'est que c'est?

Académie de Cinq Minutes

Laboratoire de changement social et comportementale (CSC)

BETA V13: 16-5-21

[Pour partage/feedback externe]





Ludification = S'inspirer de la logique et le design des jeux vidéos pour conceptualiser une program ou intervention.



Pourquoi “Ludifier?” Pour encourager, motiver et fidéliser les participants.



Exemple 1: Air Senegal

Cartes loyauté (Frequent flyer programs)

Plus de voyages, (plus d'argent dépensé), plus de points que vous obtenez, des niveaux plus élevés, plus de statut, plus d'avantages



Teranga Gold

Teranga Diamond

Teranga Ivory

Teranga Silver



Exemple 2: Google Maps (Local guides)

Contributions de la
communauté pour améliorer
une service (Notes/pointage,
commentaires/reviews)



Restaurant Chez Maman Rebecca
Dieu voit tout

4.3 ★★★★★ 3 reviews

Local Guides levels

Reach higher levels as you earn points for your contributions.

Level	Points	Badge
Level 4	250 points	
Level 5	500 points	

Quelques mécaniques/tactiques

1. **Points/tableaux:** lorsque le participant réalise des activités/contributions, plus on gagne points
2. **Niveaux:** Plus le participant contribue, plus il franchit des niveaux
3. **Des badges:** Pour récompenser certains actions



The screenshot shows a game interface with a red ghost character in the top right corner. The word 'Leaderboards' is displayed in large black letters on an orange background. Below the title, there are three tabs: 'Overall' (selected), 'Personal', and 'Friends'. A table lists the top 6 players with their ranks, names, and scores.

Rank	Name	Score
1	[unknown]	1874919423
2	[unknown]	5243020
3	[unknown]	5242850
4	[unknown]	1001929
5	negative1	999990
6	[unknown]	986207

Badges



Master Photographer ⓘ

A faire

1. Reconnaître et “rendre visible” **les actions**
2. Reconnaître et “rendre visible” **le progrès (actions cumulées)**
3. Encourager nouvelles actions
(Communiquer régulièrement)
4. Célébrer la réalisation des jalons
5. Soyez généreux avec la reconnaissance

Your August update

Thanks for sharing your knowledge on Google Maps last month. Every photo, review, and fact helps people everywhere find the things worth doing.

1,603

Points earned

 +856 from July

38

Places contributed to

 +23 from July

LEVEL 9 PROGRESS

38% complete

15,000 points

50,000 points

Photos you added last month received

174,887 views



A ne pas faire

1. Ne pas donner des incentives économiques ou matériels (au delà de la recognition)* parce que l'action va s'arrêter une fois qu'il n'y a plus de "cadeaux" *Une exception: Le tirage au sort pourrait être utilisé, mais c'est beaucoup mieux de motiver avec l'altruisme, l'opportunité d'apprentissage ou de contribuer, et le sentiment d'accomplissement
2. Ne créez pas un système que vous ne pouvez pas maintenir. Réfléchissez bien au temps et aux efforts que vous pouvez consacrer



En quoi la gamification est-elle différente de ...

Les jeux et le sport: Gamification n'est pas un jeu en soit - il utilise la "logique" de jeux vidéo, en particulier

Les concours

La Gamification vise une motivation à plus long terme qu'un concours ponctuel. De plus, dans la gamification, tout le monde peut «gagner» en obtenant des points au fil du temps.

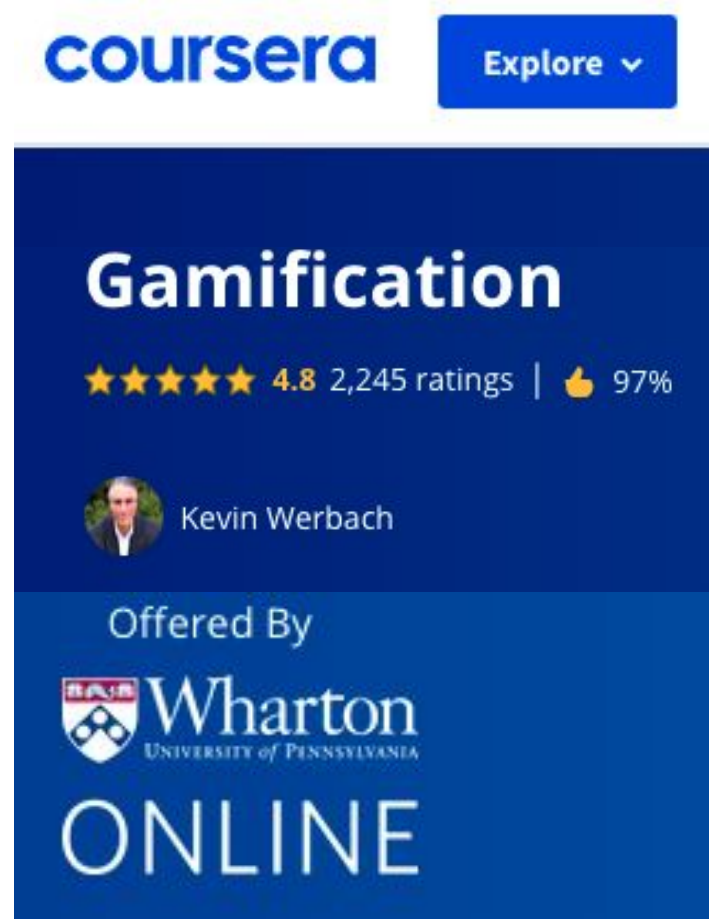
Programmes de certification/reconnaissance publique

La Gamification peut se poursuivre pendant de plus longues périodes, avec de **multiples possibilités de contribuer** (et d'obtenir des points et une reconnaissance).



Resources et comment faire suggestions:

1. [Cours gratuit](#) sur le plateforme “Coursera” (en Anglais, mais tres visuelle et vous pouvez sous-titrer)
2. [Video YouTube](#) (40 secondes (apres la publicite - argh!))
3. [WikiPage](#)
4. Comment faire des suggestions?
Ecrivez a: SBClab2021@gmail.com
(Nous ne pouvons pas répondre à des questions mais nous serons ravis de recevoir des suggestions)



The image shows a screenshot of a Coursera course card. At the top left is the Coursera logo, and at the top right is a blue button with the text 'Explore' and a downward arrow. The main title of the course is 'Gamification' in large white font. Below the title, there are five yellow stars, a rating of '4.8', '2,245 ratings', and a thumbs-up icon with '97%'. Below this is a circular profile picture of Kevin Werbach and his name. At the bottom, it says 'Offered By' followed by the Wharton University of Pennsylvania logo and the word 'ONLINE' in large white letters.

Remerciements :

Nos sincères remerciements aux personnes suivantes pour leurs commentaires et suggestions sur cette version « bêta » du mini-module de gamification :

- Mariana Palavra, UNICEF Emergency Response Team, Geneva
- Musu Mitchell Deshield, and UNICEF Liberia office program section colleagues, with additional input from Liberian government counterparts
- Mariam Maiga from the UNICEF Mali C4D team
- Charity Nikoi and colleagues from the UNICEF Ghana office, and colleagues from RISE Ghana
- Sansan Hien in the UNICEF Burkina Faso office, and government counterparts
- Raabi, Mamadou, Serge de UNICEF/Senegal
- **Votre nom ici?**