Programme atelier – durée 2h30

# Réalité virtuelle et utilisation des techniques du jeu (Gamification), quelles opportunités pour mon entreprise ?

****

## *« Gamification »* : visite guidée dans le monde du jeu et parallèles avec le quotidien des entreprises

* Définitions et exemples proches de l’univers professionnel des participants
* Lifestyle, Marketing, Formation, Management et conception produit, les 5 champs d’application
* Le parcours du joueur
* Les 8 profils-types / animation-test auprès des participants
* Les 8 leviers d’engagement
* Le Nudge Effect

## Réalité virtuelle: bases et état des lieux

* Définitions et exemples
* Focus sur la Réalité Augmentée (A/R) , A/R et Gamification
* Focus sur Google Glass, champs d’application et exercice pratique avec les participants

## Applications et opportunités concrètes pour mon entreprise

* Relation client
* Apprentissage, intégration et adoption des outils
* Management

L’atelier se clôturera par une session de **questions-réponses** avec les participants

 