



INSTITUT DE
RECHERCHE EN GESTION

Sous la co-tutelle de :
UPEC • UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL
UPEM • UNIVERSITÉ PARIS-EST MARNE-LA-VALLÉE

UPEC
UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL

FACULTÉ
DE SCIENCES ÉCONOMIQUES
ET DE GESTION



Les 8 techniques ludopédagogiques

Philippe Lépinard – Lundi 27 mars 2018

Ministère de l'Enseignement Supérieur,
de la Recherche et de l'Innovation



MCCA
MANAGEMENT

Recherche et pratique



1. Travaux de recherche en sciences de gestion en cours !



2. Pensez dispositif de formation

Chaque technique présentée n'est qu'une brique d'un dispositif plus complet...



L'équipe de recherche MACCA

- Méthodes et approches créatives et critiques de l'apprentissage et de la formation au management
- Institut de recherche en gestion (IRG EA 2354)
- Université de Paris-Est Créteil (UPEC)
- Animée par Isabelle Vandangeon-Derumez



Le Gamixlab

- Fablab de la faculté de sciences économiques et de gestion et de l'Ésipe-Créteil
- Université de Paris-Est Créteil (UPEC)
- Animé par Philippe Lépinard
- Conception de dispositifs ludopédagogiques



Pourquoi ce travail de recherche ?

- Pour répondre à une demande forte des enseignants
- Pour clarifier les concepts au sein de différents réseaux
- Pour améliorer la formation des futurs managers (étudiants)
- Pour former les enseignants (projet Fabuval de l'UPEC)
- Pour répondre au Plan Étudiant (pédagogie active)
- Par curiosité et plaisir !



Les 8 techniques ludopédagogiques

- Les pratiques pédagogiques gamifiées
- Les simulations gamifiées
- Les *serious games*
- Le *serious gaming* intégral
- Le *serious gaming* partiel
- La ressource prétexte
- Le *learning by game design*
- L'apprentissage ludique incident et le rôle du métagame



1. Les pratiques pédagogiques gamifiées





2. Les simulations gamifiées

cesim GlobalChallenge

home decisions results schedule teams readi

You are on Dale Ramirez's decision area. None of your team members have copied decisions as team decisions. Time remaining: Your team members.

Suggested steps Market conditions Demand Production HR R&D Marketing Logistics Finance Decision chie

Demand forecasts

	TOTAL DEMAND LAST ROUND (K UNITS)	PREDICTED MARKET GROWTH (%)
USA	3 563	20.0
Asia	8 577	40.0
Europe	4 281	25.0

Total demand last /

Market shares are quoted as shares of the total market.

	MARKET SHARES	LAST ROUND, %	ESTIMATE FOR THIS ROUND, %	DEMAND FORECASTS (K UNITS)
USA	Brand 1 Tech 1	42.6	50.0	2 138
	Brand 2	0.0		0
Asia	Brand 1 Tech 1	56.5	50.0	6 004
	Brand 2	0.0		0
Europe	Brand 1 Tech 1	100.0	45.0	2 408
	Brand 2	0.0		0

Network coverage forecasts

Tech 1 Tech 2 Tech 3 Tech 4



Kriegsspiel

Global Challenge (CESIM)

3. Les *serious games*



Adibou
(Coktel Vision)



Tech it!
(Grenoble École de Management)



Play'INN (Interaction Games)

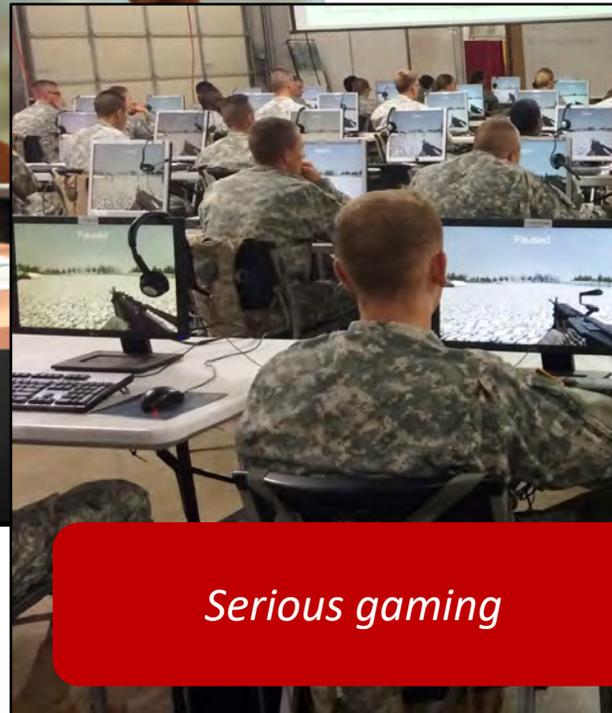


3. ~~Les serious games~~



Plutôt une simulation gamifiée

Entretien Pro (Daesign)



Serious gaming



Pratique pédagogique gamifiée ou *serious gaming*

Trivial Pursuit (Hasbro)

VBS (BIS)



4. Le *serious gaming* intégral

Minecraft (Mojang/Microsoft)



LEGO Serious Play



5. Le *serious gaming* partiel

MinecraftEdu ou Education Edition
(TeacherGaming/Microsoft)



KerbalEdu (Squad/TeacherGaming)





6. La ressource prétexte



Minecraft (Mojang/Microsoft)



Prepar3D (Lockheed-Martin)

7. *Le learning by game design*

Archi'Cool (étudiants M2 CGSI 2016-2017 UCP)



ERPIENNE II (étudiants M2 CGSI 2016-2017 UCP)

8. L'apprentissage ludique incident et le rôle du méta-game

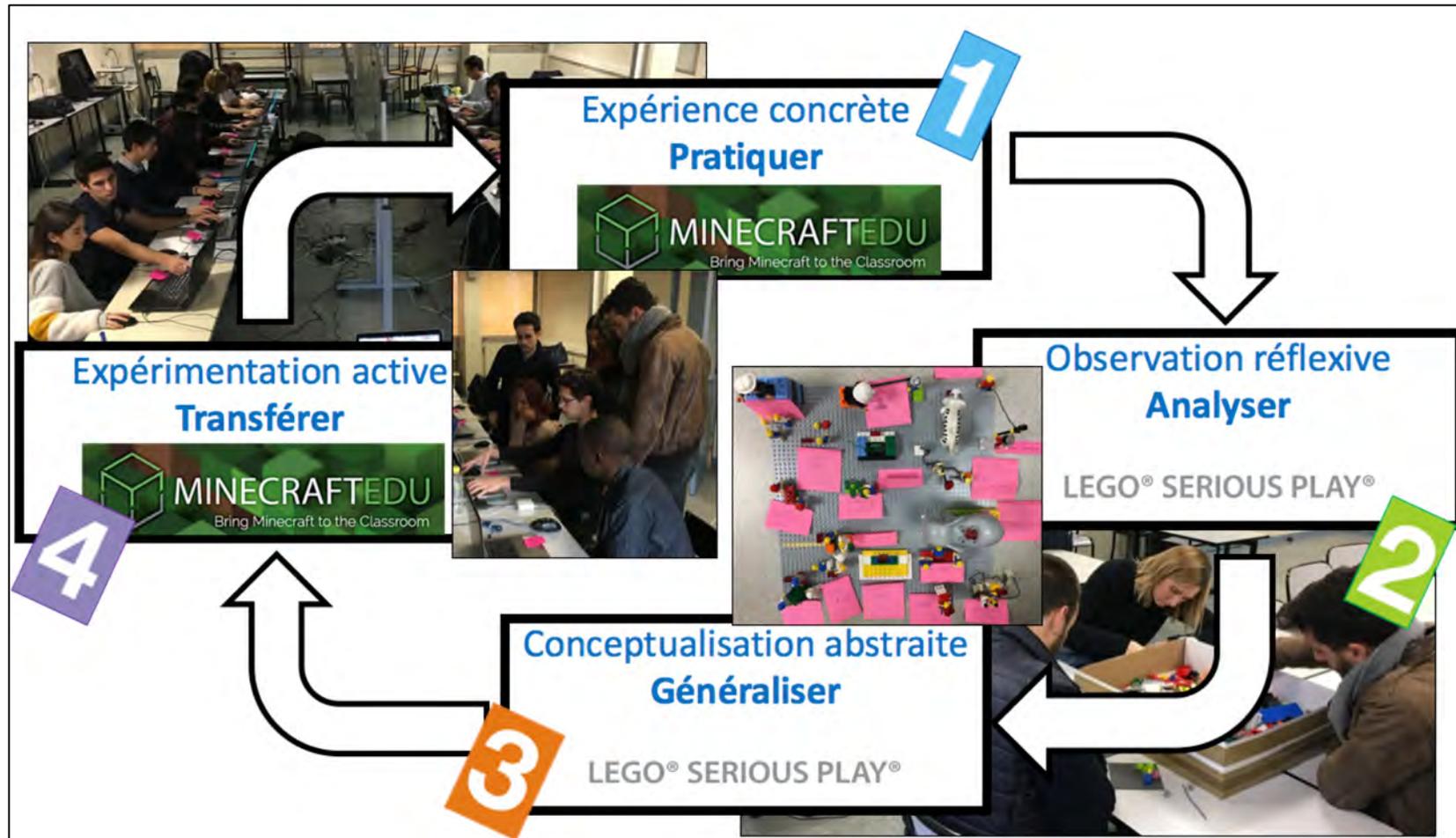


World of Warcraft (Blizzard)



Corpus Genesis (Diane D'Esposito)

Exemple d'une formation expérientielle combinant plusieurs techniques de *serious gaming*





INSTITUT DE
RECHERCHE EN GESTION

Sous la co-tutelle de :
UPEC • UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL
UPEM • UNIVERSITÉ PARIS-EST MARNE-LA-VALLÉE



FACULTÉ
DE SCIENCES ÉCONOMIQUES
ET DE GESTION



6ème Printemps de la
Prospective

« Connaître et apprendre
demain »
Le 26 mars 2018 - 9h00-17h00

Merci de votre attention !

Les 8 techniques ludopédagogiques

Philippe Lépinard – Lundi 27 mars 2018

Ministère de l'Enseignement Supérieur,
de la Recherche et de l'Innovation



Recherche et pratique