



Gamification : Enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Gamification : Enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique

M Franck Plasse

Gamification : Enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique M Franck Plasse

 [Télécharger Gamification : Enjeux, méthodes et cas concrets d ...pdf](#)

 [Lire en ligne Gamification : Enjeux, méthodes et cas concrets ...pdf](#)

Téléchargez et lisez en ligne Gamification : Enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique M Franck Plasse

96 pages

Présentation de l'éditeur

La gamification ? Utiliser le jeu et les techniques ludiques pour communiquer plus efficacement. L'approche connaît un développement sans précédent : les " jeux sérieux " s'imposent dans de nombreux secteurs d'activité tandis que les " jeux publicitaires " envahissent les réseaux sociaux. Cet ouvrage présente les fonctionnements et les enjeux de la gamification. En outre, pour la première fois, un praticien de la gamification y décortique de manière transparente ses propres actions : communication interne, management, community management, storytelling territorial... Des cas concrets sont ainsi passés en revue, expliquant les objectifs, les méthodes employées, les écueils rencontrés et les résultats obtenus. Le livre se clôt par les clés vous permettant d'initier et réussir vos propres actions de gamification. Biographie de l'auteur Sébastien Célerin est game-designer et spécialiste des nouveaux médias. Du jeu de recrutement Reveal de L'Oréal au jeu de société Dobble vendu à plus de 250 000 exemplaires, il a dirigé, participé ou réalisé plus d'une centaine de jeux, serious games et advergames. En outre, il supervise l'adaptation littéraire de mangas pour Glénat et enseigne à l'université de Cergy-Pontoise. Directeur de la communication, directeur général adjoint et aujourd'hui directeur de cabinet, Franck Plasse connaît parfaitement les enjeux des collectivités territoriales. Par ailleurs auteur de jeux, il utilise les procédés ludiques pour développer une gamification adaptée à la communication publique. Il enseigne ses méthodes en école de commerce.

Download and Read Online Gamification : Enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique M Franck Plasse #MGRFI9EKZDB

Lire Gamification : Enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique par M Franck Plasse pour ebook en ligne Gamification : Enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique par M Franck Plasse Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres Gamification : Enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique par M Franck Plasse à lire en ligne. Online Gamification : Enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique par M Franck Plasse ebook Téléchargement PDF Gamification : Enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique par M Franck Plasse Doc Gamification : Enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique par M Franck Plasse Mobipocket Gamification : Enjeux, méthodes et cas concrets de communication ludique par M Franck Plasse EPub

MGRFI9EKZDBMGRFI9EKZDBMGRFI9EKZDB