DiOtherCity

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Engager votre public avec les communautés locales

L'objectif de cette unité est de partager l'utilisation d'un programme d'études innovant qui combine un apprentissage engageant basé sur des projets avec des moyens d'encourager la participation des communautés identifiées.

www.diothercity.eu | #DiOtherCity

Le projet #DiotherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'UE (juin 2021 à mai 2023).
Son contenu reflète le point de vue des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'il contient. (Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

LES APPRIMEURS

arteria foundation

CEPS Projectes Socials
http://www.asceps.org

CITIZENS IN POWER

LogoPsyCom

MULAB

Ce module aborde :

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

1) L'utilisation du storytelling numérique et de la gamification comme stratégies d'engagement.

2) Une brève présentation d'exemples.

Le projet #DiotherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'UE (juin 2021 à mai 2023).
Son contenu reflète le point de vue des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'il contient. (Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

L'utilisation du storytelling numérique et de la ludification comme stratégies d'engagement

Le storytelling numérique est une forme de narration, souvent dans un but de divertissement, qui atteint son public via la technologie numérique, les médias et les réseaux sociaux.

L'interaction est l'une de ses principales caractéristiques.

Attention :

Tous les contenus de divertissement numérique que vous trouvez en ligne ne sont pas interactifs, mais tous les contenus les plus efficaces visant à susciter l'engagement du public comportent une forme d'éléments interactifs, qui permettent au public d'avoir différents niveaux de choix et de contrôle.

www.diothercity.eu | #DiOtherCity

Le projet #DiotherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'UE (juin 2021 à mai 2023).
Son contenu reflète le point de vue des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'il contient. (Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

L'utilisation du storytelling numérique et de la ludification comme stratégies d'engagement

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

L'interaction dans le storytelling numérique est souvent réalisée avec succès par la ludification (ou gamification).
Appliquer correctement la gamification à l'environnement numérique du divertissement narratif demande certainement un peu plus d'efforts que de se concentrer uniquement sur la narration, mais le gain en termes d'engagement est généralement maximisé.

Cette amélioration se produit sans interférer avec l'essence même de ce qu'est une histoire : un récit qui met en scène des personnages dans une série d'événements, en suivant l'action d'un début à une fin.

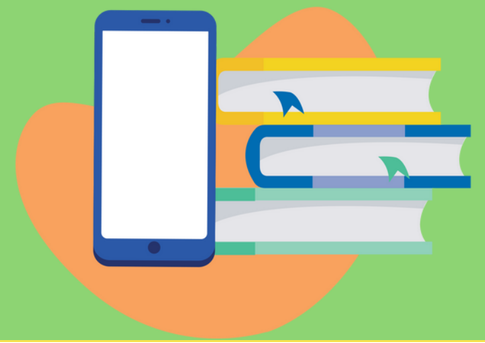
Le projet #DiotherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'UE (juin 2021 à mai 2023).
Son contenu reflète le point de vue des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'il contient. (Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

L'utilisation du storytelling numérique et de la ludification comme stratégies d'engagement

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Une histoire peut être une œuvre de fiction, mais aussi une œuvre non fictionnelle ou des reportages sur des histoires et des sujets réels, comme les documentaires.

Parfois, une histoire est quelque chose de fictif, mais ce n'est pas nécessairement toujours le cas. Le storytelling numérique peut être un support efficace à des fins éducatives, informatives ou commerciales, ainsi qu'à des fins de pur divertissement pour le public.



Le projet #DiotherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'UE (juin 2021 à mai 2023).
Son contenu reflète le point de vue des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'il contient. (Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

L'utilisation du storytelling numérique et de la ludification comme stratégies d'engagement

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

La narration numérique combinée à la ludification est utilisée pour offrir une grande variété d'expériences de divertissement. Cette variété comprend des outils tels que :

Jeux de rôle en ligne impliquant de quelques joueurs à des milliers de joueurs.

Simulations de la réalité virtuelle

Cinéma interactif sur des écrans de cinéma grandeur nature.

Intelligence artificielle

Jeux d'action sur les appareils mobiles

www.diothercity.eu | #DiOtherCity

Le projet #DiotherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'UE (juin 2021 à mai 2023).
Son contenu reflète le point de vue des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'il contient. (Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

LES APPRIMEURS · arteria foundation · CEPS Projectes Socials http://www.asceps.org · CITIZENS IN POWER · LogoPsyCom · MULAB

L'utilisation du storytelling numérique et de la ludification comme stratégies d'engagement

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Ces formes de divertissement peuvent sembler différentes les unes des autres, mais elles peuvent facilement révéler de fortes similitudes dans l'utilisation de stratégies de storytelling et/ou de ludification.

Dans le cadre de notre projet de création d'une visite urbaine numérique, nous examinerons les jeux, en particulier les chasses au trésor, en tant qu'outils d'engagement, en explorant le lien étroit entre les jeux et le storytelling numérique.

Le projet #DiotherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'UE (juin 2021 à mai 2023).
Son contenu reflète le point de vue des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'il contient. (Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Quelques exemples

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Dans cette unité, nous avons fait une brève introduction sur l'utilisation du storytelling numérique et de la gamification comme stratégies d'engagement. Maintenant, allons voir ces aspects en pratique.

Dans la ressource "Digital Storytelling & Gamification in Practice", vous trouverez quelques vidéos à comparer et quelques questions qui peuvent vous aider à vous concentrer sur les aspects pertinents lorsque vous regardez les documents.

Après avoir visionné le matériel vidéo, continuez avec l'unité suivante, dans laquelle nous allons approfondir le fonctionnement du storytelling numérique et de la
la ludification.

Le projet #DiotherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'UE (juin 2021 à mai 2023).
Son contenu reflète le point de vue des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'il contient. (Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).