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

Storytelling, ludification et outils de communication

L'objectif de cette unité est de fournir une vue d'ensemble des outils de storytelling et de communication existants.

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 du projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Cette unité traite de :

1.0 Qu'est-ce que le storytelling ?
1.1 Comment faire du storytelling ?
1.2 Le défi du bricolage : Faites-le vous-même, étape par étape

2.0 Qu'est-ce que la ludification (ou gamification) ?
2.1 Comment s'engager par la gamification
2.2 Défi DIY : Faites-le vous-même, étape par étape

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

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 du projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Qu'est-ce que le storytelling ?

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

Le storytelling désigne littéralement le fait de raconter des "histoires", une manière de transmettre quelque chose qui s'est produit ou de manifester une idée, qui peut être exprimée par des mots parlés ou écrits, par des chansons, des arts, des vidéos, etc.

Le storytelling numérique fait spécifiquement référence au storytelling appliqué dans l'environnement numérique, comme ce qui se passe pour les réseaux sociaux, les vidéos, les podcasts, les expériences virtuelles, la réalité augmentée, etc.

Le storytelling a pour but de communiquer des informations afin d'intéresser ou d'inspirer le public. La vidéo, la musique, les images, les textes et les cartes peuvent tous être utiles pour attirer l'attention du 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).

Qu'est-ce que le storytelling ?

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

Il existe différents types de storytelling numérique.

Le storytelling vidéo : L'histoire est racontée au moyen de vidéos, enrichies par l'ajout de questions, de commentaires, de textes et d'hyperliens.

Le storytelling visuel : Raconter une histoire à l'aide d'images.

Le storytelling transmédia : Utilisation de différentes ressources web telles que des images, des vidéos et de la musique pour raconter une histoire.

Storytelling chronologique : Une forme de narration composée d'événements organisés chronologiquement.

Story mapping : L'utilisation de cartes, d'images ou d'autres indicateurs pour mettre en évidence les parties importantes d'une histoire, ou pour tracer sa progression.

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).

Comment faire du storytelling ?

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

Voyons quels sont les éléments qui constituent la structure d'une histoire.

- Un personnage central avec une ou plusieurs motivations et des caractéristiques spécifiques.
- L'action (une intrigue)
- Le problème principal
- Un dénouement
- Un jugement
- Un narrateur
- Un cadre

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).

Comment faire du storytelling ?

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

En résumé, les éléments de base dont vous avez besoin pour construire une histoire sont :

Quelqu'un (un sujet)

Une action (une intrigue)

Avec un objectif et/ou un problème clair (un but)

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).

Comment faire du storytelling ?

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

Pour avoir une histoire intéressante, assurez-vous d'inclure :

Une introduction ou une accroche captivante : elle prépare le terrain pour toute l'histoire, en présentant le contenu principal et en encourageant les gens à continuer à suivre votre histoire.

Un contexte clair : Il est important de contextualiser ce que vous voulez raconter, tout en fournissant les informations qui rendront votre histoire inoubliable.

- La présentation du "héros" : Qui est le personnage principal de votre histoire ? Les personnages sont ceux qui nous font investir émotionnellement dans une histoire. Vous voudrez que votre public soutienne vos protagonistes et s'oppose à vos antagonistes. Le personnage peut être une personne ou un objet avec lequel votre public doit avoir de l'empathie.

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).

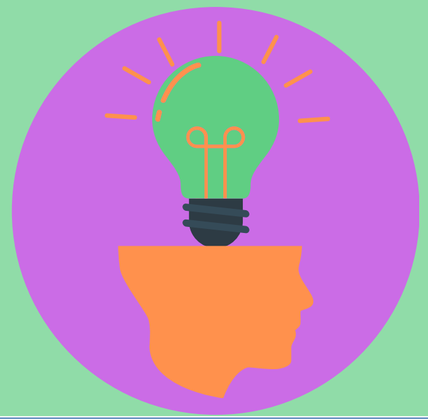
Comment faire du storytelling ?

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

Pour avoir une histoire intéressante, assurez-vous d'inclure :

La fin : L'objectif de cette partie finale est de donner un sentiment d'achèvement au public, qui est en même temps satisfait de ce que l'histoire lui a laissé.

La leçon : les histoires les plus efficaces nous apprennent quelque chose, stimulent la curiosité et inspirent l'action. Gardez l'objectif en tête lorsque vous élaborez votre histoire.



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).

Défi DIY

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

Il est temps que vous testiez le storytelling !

Dans la ressource "Défi DIY 1 : Faites-le vous-même, étape par étape", vous trouverez un défi simple, point par point, pour vous lancer dans le storytelling.

Et quand vous aurez terminé, revenez ici pour explorer la gamification !

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).

Qu'est-ce que la ludification ?

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

Le terme "gamification" (ludification= fait référence à l'application d'éléments typiques du jeu (par exemple, l'attribution de points, la compétition avec les autres, les règles du jeu, etc.) à d'autres domaines d'activité, généralement utilisés comme technique de marketing en ligne pour encourager l'engagement envers un produit ou un service.

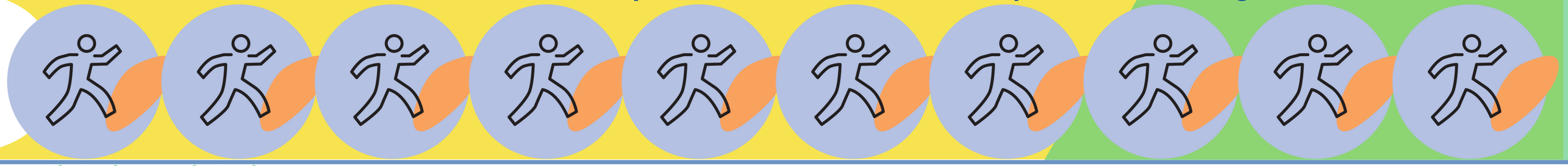
Le projet #DiotherCity est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'UE (juin 2021 à mai 2023).
Son contenu reflète le point de vue des auteurs, et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'il contient. (Code projet : 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).

Qu'est-ce que la ludification ?

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

Un exemple pour tous, les personnes qui se promènent à la recherche de Pokemon : https://pokemongolive.com/.

Pokémon GO s'est révélé être l'un des jeux mobiles les plus populaires de tous les temps. Grâce à la gamification, l'application a réussi à inciter les utilisateurs du monde entier à marcher sur de longues distances en agissant comme un badge de scout et en récompensant ses utilisateurs avec des Pokémon de haut niveau pour avoir parcouru de grandes distances. Il s'agit là d'un exemple d'application de la mécanique des jeux au fitness. Si vous aviez demandé à ces personnes de parcourir ces distances sans aucune incitation, auraient-elles accepté de le faire ? C'est le pouvoir de la gamification !



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).

Comment faire de la ludification

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

La ludification est le processus qui consiste à appliquer des mécanismes de jeu à quelque chose qui n'est pas un jeu afin d'accroître l'engagement des utilisateurs.

Elle reprend des éléments du game-design et de ses principes et théories généraux pour les appliquer à d'autres contextes.

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).

Comment faire de la ludification

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

Les types de gamification les plus courants qui peuvent être appliqués à différents contextes sont les suivants.

Chasse au trésor

Jeu de rôle

Défis

Concours

Stratégies

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

Comment faire de la ludification

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

Voyons quels sont les éléments les plus courants qui définissent la mécanique d'un jeu.

1) **Accomplissement :** Les joueurs tirent satisfaction de l'accomplissement des niveaux et du développement des compétences, tandis que le sentiment de progression les motive à poursuivre leurs efforts. Des éléments tels que les classements, les badges et les points fournissent un élément de statut social.

Exemples : Points • Badges • Niveaux • Tableaux de classement • Barres de progression • Certificats

2) **Récompenses :** Strictement liés aux succès, les programmes de récompenses variables et fixes sont des mécanismes de jeu populaires. Les récompenses peuvent être basées sur l'accomplissement d'un certain nombre d'actions, ou distribuées à intervalles fixes. Elles fournissent une motivation extrinsèque et une reconnaissance du temps, des efforts et des compétences acquises.

Exemples: Equipment/outils et autres ressources à utiliser dans le jeu • Objets à collectionner • Bonus • Renforcements

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).

Comment faire de la ludification

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

Voyons quels sont les éléments les plus courants qui définissent la mécanique d'un jeu.

3) **L'histoire** : Un cadre ou un scénario d'aventure peut susciter l'intérêt et la motivation de l'apprenant. Concentrez l'expérience dans un cadre narratif convaincant. Ajoutez des personnages, des conflits et une résolution pour immerger le public dans l'intrigue.

Exemples : Règles claires • Arc narratif • Quête : Le voyage du héros

4) **Le temps** : trope courant dans les jeux de société, les minuteurs et les comptes à rebours créent un sentiment d'urgence. Même l'utilisation d'un calendrier d'événements, par exemple, avant de faire B et C, je dois terminer A, aide à recentrer l'attention du public sur la tâche à accomplir.

Exemples : Compte à rebours • Calendrier

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).

Comment faire de la gamification

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

Voyons quels sont les éléments les plus courants qui définissent la mécanique d'un jeu.

5) **La personnalisation** : Le sens de la personnalisation pousse le public à s'engager et à se motiver davantage.
Exemples : Sélection de l'avatar • Personnalisation de l'avatar • Nom du personnage • Conversation interactive (ICI)

6) **Micro-interactions** : Les détails comptent lorsqu'il s'agit de créer une expérience exceptionnelle. En général, les jeux offrent des moments et des micro-interactions nombreux et satisfaisants, tels que des animations ou des effets sonores.
Exemples : Toggles • rollovers animés

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).

Défi DIY

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

Il est temps que vous essayez la gamification !

Dans la ressource "DIY Challenge 2 : Faites-le vous-même, étape par étape", vous trouverez un défi simple, point par point, pour vous lancer dans la ludification.

Dans cette unité, nous avons exploré les principes fondamentaux du storytelling numérique et de la gamification. Dans la suivante, nous verrons comment les appliquer dans la création d'une visite urbaine 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).