

Gamification

Introduction

1. L'application comporte un module de gamification qui fonctionne avec deux entités de base :

- Points.
- Classement.

2. Les points sont attribués pour les actions suivantes dans l'application :

- Leçon complétée ;
- Test complété ;
- Test final complété ;
- Cours complété ;
- Programme complété ;
- Participation à un événement ;
- Vérification des questions ouvertes ;
- Participation à une évaluation 360 ;
- Remplissage d'un formulaire de feedback ;
- Attribution d'une note à un cours/test ;
- Commentaire sur un cours/test ;
- Exécution d'un plan PDI.

Configuration du système

1. Par défaut, aucun point n'est attribué et aucune valeur n'est définie pour tous les éléments.

2. L'attribution des points pour les actions s'effectue dans la section "Paramètres - Paramètres de l'application - Points".

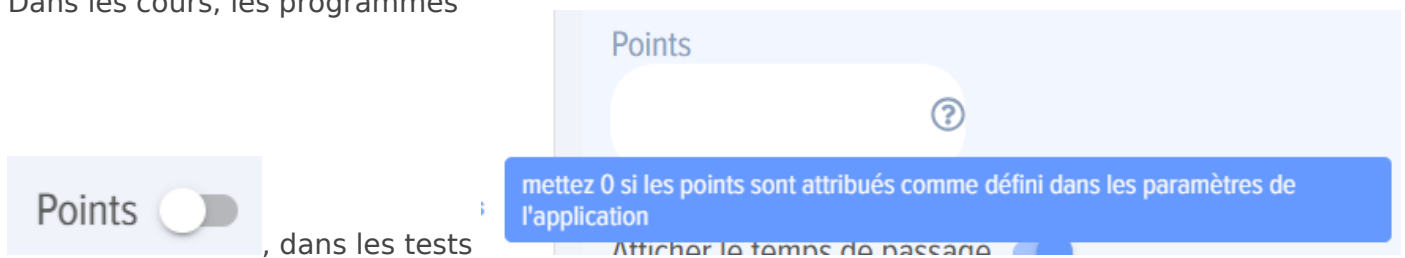
3. Après la définition des valeurs, les points commencent à être attribués.

4. La configuration du classement s'effectue dans la section "Paramètres - Paramètres de l'application - Points". Les niveaux de classement sont attribués en fonction des points accumulés.

5. Les programmes, cours, leçons et tests offrent la possibilité de configurer leurs points personnels. Lors de la création d'un programme/cours/test/leçon, il est possible de définir les points qui seront attribués lors de l'achèvement du programme/cours/test/leçon spécifique. Ces points auront alors la priorité par rapport aux paramètres généraux.

C'est-à-dire qu'il est possible de définir dans les paramètres généraux, par exemple, 10 points pour l'achèvement d'un test. Par conséquent, 10 points seront attribués pour n'importe quel test. Lors de la création d'un test spécifique, ses paramètres indiquent 40 points. Alors, lors de l'achèvement de ce test, 40 points seront attribués.

Dans les cours, les programmes



6. Définition des points attribués pour un cours, un programme. Étant donné qu'un cours, un programme sont composés de leçons, tests, événements, l'application propose deux méthodes d'attribution des points pour un cours, un programme.

Première méthode. Le modérateur indique manuellement le nombre de points qui sera attribué pour le cours, le programme.

Deuxième méthode. Le modérateur indique que le nombre de points sera égal à la somme de tous les points des leçons/tests à l'intérieur du cours, du programme.

De plus, dans les deux cas, un second paramètre permet de spécifier la prise en compte des points pour chaque module à l'intérieur du cours, du programme. C'est-à-dire qu'ils peuvent participer au calcul (les points seront attribués pour le cours, le programme dans son ensemble et pour chaque module) ou ne pas participer (alors les points seront attribués uniquement pour le cours, le programme, et les modules à l'intérieur du cours, du programme ne participeront pas au calcul global des points).

Résultats des attributions, déduction des points

1. L'employé effectue des actions pour lesquelles il obtient des points et un classement lui est attribué.
2. Les points accumulés et son classement, l'employé peut les voir dans son compte personnel dans la section Mon classement.
3. Dans la section Rapports, le modérateur de l'application peut générer deux types de rapports :
 - Classement des employés (déduction) ;
 - Classement des employés (détail).

Dans le rapport "Classement des employés (déduction)", il est possible de déduire les points accumulés. Par exemple, lors de l'échange de points contre un cadeau. Dans ce cas, le classement diminue également s'il se trouvait à la limite.

Dans le rapport "Classement des employés (détail)", il est possible de voir l'attribution détaillée des points sur une période.

Revision #1

Created 11 June 2025 09:54:45 by Maria

Updated 11 June 2025 10:04:30 by Maria