

Cédric :

Steam :

Goal : Gain de points, de réduction, de jeux

Gain de niveau : palier de points, d'expériences

Récompenses / Rewards : Trophées affiché sur un profil public, permet d'avoir plus d'ami sur l'application, permet d'avoir des fond d'écran personnalisé pour son profil

Leaderboards : gains de jeux pour les plus hauts niveaux dans l'application.

Progression : Panel recap pour récupérer des trophées visible sur votre profil.

Réalisation / Badges : Trophées sur les années d'ancienneté, sur le nombre de jeu possédés

Quêtes et défis : Pas de quêtes journalière ou hebdo, juste des défis pendant des périodes de soldes (hiver/été/blackfriday...)

Marchandises/Goodies : Promotion sur des jeux dans la wishlist, au bout de X jeux achetés
-> Promotion sur certains autres jeux

Dons/gifting : Jeux offerts via une wishlist (liste des souhaits).

Avatar : Personnalisation complète de son profil, pas d'avatar propre à la plateforme, mais une page de profil complètement personnalisable en fonction de son niveau et des éléments débloqués ('background de profil, badge, inventaire visible ou non issue des différents jeux')

Grafe sociale : Service de messagerie, système de parrainage, ajout d'amis, création de groupe pour des communautés

Progressif : Toutes les fonctionnalités ne sont pas accessibles dès le début tant que le profil n'aura pas fini d'être complété pour la première fois.

Hasard : Il y a du gambling sur l'ouverture de caisse pour des objets ('fond d'écran', 'skin d'armes dans les jeux')

Immersion : La plateforme est disponible sur toutes les plateformes existantes (même blackberry).

Asynchronie : La sortie récurrente de nouveaux contenus "oblige" "donne envie" aux utilisateurs de retourner sur la plateforme pour se faire plaisir avec ces nouveaux contenus.

Baptiste

Waze :

Goal : faire le plus de kilomètre pour gagner des points 1km =1pt et aider les autres en signalant les accidents pour gagner des points

Leaderboards : Classement par pays et mondial des 100 premiers

Progression et Badge : Il y a 5 paliers différents bébé waze moins de 1000km, waze adulte après avoir fait 100km, Guerrier Wazer 10% du classement du pays, Chevalier Wazer 4% du classement du pays, Wazer Royal 1% du classement du pays.

skin et récompense: À partir du waze adulte l'utilisateur débloquent une dizaine de skins. Il y a quelques skins déblocables en fonction de l'activité du joueur(exemple si l'utilisateur signale beaucoup d'accident alors il débloquent un skin spécial)

Progression : Visible sur le profil user

social : ajout d'amie et création de groupes

Robin :

Snapchat

Goal : Partager des courts moments de vie éphémère avec ses amis (via photo/vidéo)

Easy Fun : Lens, Achievement, Maps

People fun : Streak entre user et les amis avec qui il communique beaucoup

Point à gagner : A chaque snap envoyer l'utilisateur gagne des points

Gain de niveau : non

Recompense : non

Leaderboard : non

Progression : Visible sur le profil user

Trophée : Achievements

Avatar : Petit personnage via app tierce

Graphe Sociale : Ajouter des amis, faire des groupes, messagerie privée, story publique

Asynchrone : communiquer avec ses amis, continuer ses streaks avec ses amis, voir les stories de ses amis.

Tanguy :

Watchlive

GOALS

Former les re-tailer des marques de montre (FHH) /historique /news

Former le personnel interne aux marques

Avoir la certification fhh

FUN

easy fun : découvrir les marques de la FHH à travers des jeux et des modules de formation

hard fun : la certification FHH en terminant tout les modules, récompense style achievement

POINTS

questionnaires finaux à chaque module donnent des points

cumulé de point = certification FHH = achievement unlocked

possibilité de faire des questionnaire en rapport avec une marque pour vérifier ses connaissances level up

barre d'avancement style pourcentage pour la certification FHH

recompense:badge

avatar:non

graphe social : non

asynchrone : formation obligatoire

origin

Goal : Appli mobile de l'application connu de jeu disponible sur Windows /linux /mac, principalement pour les jeux EA

Easy Fun : Achievement, Levels, Badges

People fun : Emojis, Partage de jeux, invite program

Point à gagner : A chaque snap envoyer l'utilisateur gagne des points

Gain de niveau : oui

Recompense : non

Leaderboard : non

Progression : Visible sur le profil user

Trophée : Achievements sur les jeux, achievements sur l'appli

Avatar : Petit personnage via app tierce

app-preferences

globalization

gamification