

HUMAN KNOWLEDGE

30, rue de Lattre de Tassigny - 67300 STRASBOURG

présente

■ AIKIDO@GAME

Application de Gamification pour l'Aïkido

Transformez l'apprentissage de l'Aïkido
en une expérience ludique et engageante

■ **206+ Techniques**
documentées

■ **84 Défis**
quotidiens/hebdo

■ **10 Grades**
6e Kyu → 4e Dan

Présentation Professionnelle
Janvier 2025

1. QU'EST-CE QUE AIKIDO@GAME ?

Aikido@Game est une application web innovante développée par **HUMAN KNOWLEDGE** qui digitalise et gamifie l'apprentissage de l'Aïkido. Elle offre un référentiel technique complet, un système de progression ludique basé sur les vertus du Budo, et des outils de gestion pour les dojos.

Une double interface adaptée

- **Mode Jeune Ninja** (moins de 14 ans) : Interface ludique avec animaux gardiens, défis amusants et progression visuelle colorée
- **Mode Ninja Confirmé** (14 ans et plus) : Interface professionnelle avec statistiques détaillées et suivi technique complet

Les utilisateurs de l'application

| Rôle | Description | Fonctionnalités |
|-------------|--------------------|----------------------------------|
| Pratiquant | Élève du dojo | Suivi progression, défis, badges |
| Parent | Parent d'un enfant | Visualisation progression enfant |
| Enseignant | Professeur du dojo | Observations, messages parents |
| Admin Dojo | Gérant du club | Gestion adhérents, CRM |
| Super Admin | Administrateur | Gestion multi-dojos |

2. SYSTÈME DE GAMIFICATION

Le cœur d'Aikido@Game repose sur un système de gamification complet qui motive les pratiquants à travers plusieurs mécaniques complémentaires.

Progression technique (206 techniques)

Chaque technique peut être marquée selon 4 niveaux de maîtrise :

| Niveau | Label | Points |
|--------|------------------|--------|
| ■ | À découvrir | 0% |
| ■ | En apprentissage | 33% |
| ■ | Pratiqué | 66% |
| ■ | Maîtrisé | 100% |

Les 7 Vertus du Budo

Au-delà de la technique, Aikido@Game intègre les 7 vertus traditionnelles du Bushido, chacune avec son propre système de progression sur 5 niveaux (Apprenti → Maître) :

| Vertu | Kanji | Animal Gardien | Valeur transmise |
|---------------------|-------|----------------|----------------------|
| Respect (REI) | ■ | ■ Lion | Courtoisie, rituels |
| Courage (YU) | ■ | ■ Tigre | Bravoure, audace |
| Maîtrise de soi | ■ | ■ Dragon | Calme, contrôle |
| Humilité | ■■ | ■ Cygne | Modestie, ouverture |
| Bienveillance (JIN) | ■ | ■ Ours | Entraide, générosité |
| Vigilance | ■ | ■ Aigle | Attention, présence |
| Honneur (GI) | ■ | ■ Loup | Intégrité, parole |

Défis et récompenses

- **Défis quotidiens** (5-15 XP) : Salut parfait, aide au rangement, ponctualité...
- **Défis hebdomadaires** (40-60 XP) : Semaine du salut, super aidant...
- **Badges** : Trophées débloqués en atteignant des objectifs
- **Rôles symboliques** : Responsabilités au dojo selon le grade

3. ESPACE DOJO - OUTILS DE GESTION

Aikido@Game n'est pas qu'une application pour les pratiquants. C'est aussi un outil de gestion complet pour les responsables de dojo.

Gestion des adhérents

- Fichier adhérents complet et conforme RGPD
- Suivi des inscriptions et des paiements
- Historique des présences
- Export de données et génération de PDF

Espace Enseignant

Les enseignants disposent d'un accès dédié pour :

- **Observations** : Ajouter des commentaires sur chaque élève (progression, comportement, technique)
- **Messagerie** : Communiquer directement avec les parents
- **Suivi** : Visualiser la progression de chaque pratiquant

Communication Parents-Dojo

Les parents ont accès à un espace dédié où ils peuvent :

- Consulter les observations de l'enseignant sur leur enfant
- Recevoir et répondre aux messages du dojo
- Suivre la progression technique de leur enfant
- Voir les badges et défis accomplis

4. BÉNÉFICES DE L'APPLICATION

Pour les pratiquants

| Bénéfice | Description |
|---------------------------|--|
| ■ Motivation continue | La gamification maintient l'engagement sur le long terme |
| ■ Suivi de progression | Visualisation claire de l'avancement technique |
| ■ Reconnaissance | Badges et trophées valorisent les efforts |
| ■ Référentiel complet | 206 techniques documentées avec points clés et conseils |
| ■ Développement personnel | Travail sur les 7 vertus du Budo |

Pour les dojos

| Bénéfice | Description |
|---------------------|---|
| ■ Fidélisation | Réduction significative du taux d'abandon des adhérents |
| ■ Modernisation | Image moderne et différenciation concurrentielle |
| ■■ Gain de temps | Automatisation du suivi administratif |
| ■■■■■ Lien familles | Communication structurée avec les parents |
| ■ Conformité | Gestion des données conforme RGPD |

Pour les familles

- **Transparence** : Visibilité complète sur l'activité de l'enfant au dojo
- **Communication** : Échanges facilités avec les enseignants
- **Motivation** : Encourager l'enfant grâce au suivi ludique
- **Valeurs** : Les vertus du Budo renforcent l'éducation

5. PROGRAMME TECHNIQUE COMPLET

Aikido@Game intègre un référentiel technique exhaustif couvrant l'ensemble du programme d'Aïkido, du débutant jusqu'au 4ème Dan.

| Grade | Ceinture | Nb Techniques | Catégories |
|---------|-----------|---------------|-----------------------------|
| 5e Kyu | ■ Jaune | 11 | Bases, Ukemi, Tai Sabaki |
| 4e Kyu | ■ Orange | 32 | Ikkyo, Nikyo, Irimi Nage... |
| 3e Kyu | ■ Vert | 25 | Sankyo, Kote Gaeshi... |
| 2e Kyu | ■ Bleu | 26 | Yonkyo, Kokyu Nage... |
| 1er Kyu | ■ Marron | 30 | Kaeshi Waza, Randori... |
| Shodan | ■ 1er Dan | 27 | Suwariwaza, Tanto Dori... |
| Nidan | ■ 2e Dan | 13 | Techniques avancées |
| Sandan | ■ 3e Dan | 13 | Maîtrise, Kumitachi |
| Yondan | ■ 4e Dan | 11 | Expertise complète |
| Bokken | ■■ Armes | 26 | Ken Suburi, Kamae... |

Chaque technique comprend :

- **Nom japonais** et traduction française
- **Description détaillée** de l'exécution
- **Points clés** à maîtriser
- **Conseils de pratique** du sensei
- **Niveau de maîtrise** personnalisé

6. CONCLUSION

Aikido@Game, développé par **HUMAN KNOWLEDGE**, répond à un besoin réel : digitaliser et gamifier la pratique de l'Aïkido tout en respectant les valeurs traditionnelles du Budo.

L'application crée une **triple valeur** :

- Pour le **pratiquant** : Motivation et suivi personnel gamifié
- Pour le **dojo** : Outil CRM moderne et fidélisation des adhérents
- Pour les **familles** : Transparence et lien renforcé avec le club

| | | | |
|-------------------|------------|------------|-----------|
| ■ 206+ Techniques | ■ 84 Défis | ■ 7 Vertus | ■ 2 Modes |
|-------------------|------------|------------|-----------|



AIKIDO@GAME
L'Aïkido, c'est du jeu !

Document de présentation - Janvier 2025