
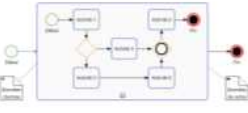


# Formations Spécialisées Gamifiées pour Professionnels

⊕   
**Gestion de Projet**

⊕   
**Agile**

⊕   
**Gestion du travail**

⊕   
**Modélisation Graphique  
BPMN 2 / UML 2.4**

⊕   
**Maîtrise de logiciels**



**Thierry SECQUEVILLE**  
Domaines de formation  
thierry@secqueville.com  
06 17 75 21 32

  
**Management Visuel  
Mind Mapping Professionnel**

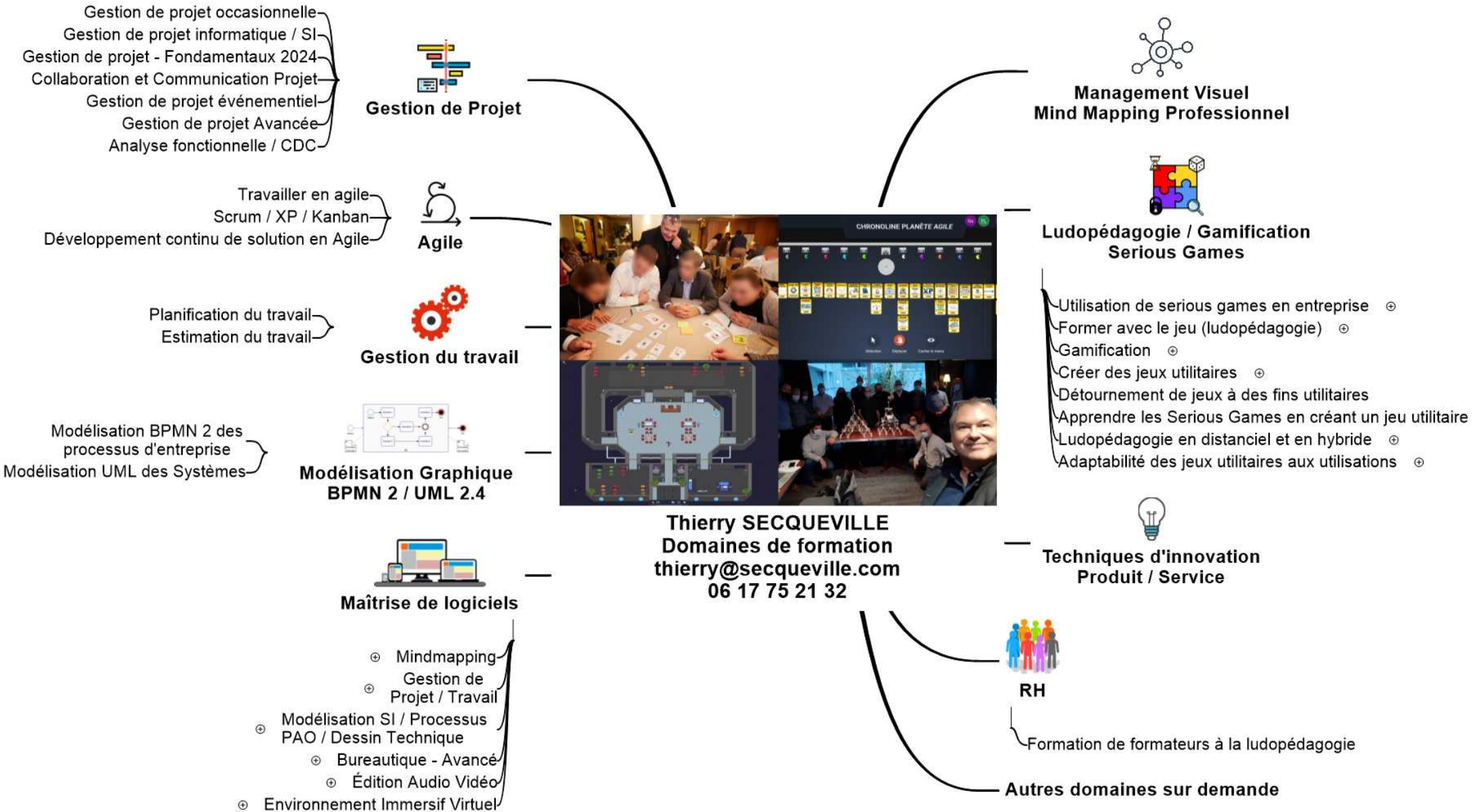
  
**Ludopédagogie / Gamification  
Serious Games**

  
**Techniques d'innovation  
Produit / Service**

  
**RH**

⊕ **Autres domaines sur demande**

# Formations Spécialisées Gamifiées pour Professionnels



# Formations Spécialisées Gamifiées pour Professionnels

- Gestion de projet occasionnelle
- Gestion de projet informatique / SI
- Gestion de projet - Fondamentaux 2024
- Collaboration et Communication Projet
- Gestion de projet événementiel
- Gestion de projet Avancée
- Analyse fonctionnelle / CDC

**Gestion de Projet**

- Travailler en agile
- Scrum / XP / Kanban
- Développement continu de solution en Agile

**Agile**

- Planification du travail
- Estimation du travail

**Gestion du travail**

- Modélisation BPMN 2 des processus d'entreprise
- Modélisation UML des Systèmes

**Modélisation Graphique  
BPMN 2 / UML 2.4**

**Maîtrise de logiciels**

- Mind Manager
  - Mindomo
  - xMind
  - Ms Project Pro
  - Ms Planner
  - Trello
  - Ms Visio Pro
  - Inkscape
  - Ms Publisher
  - Suite Ms Office
  - Suite Libre Office
  - Audacity
  - VSDC
  - Gather Town
- Mindmapping
- Gestion de Projet / Travail
- Modélisation SI / Processus  
PAO / Dessin Technique
- Bureautique - Avancé
- Édition Audio Vidéo
- Environnement Immersif Virtuel



**Thierry SECQUEVILLE**  
 Domaines de formation  
 thierry@secqueville.com  
 06 17 75 21 32

**Management Visuel  
Mind Mapping Professionnel**

**Ludopédagogie / Gamification  
Serious Games**

- Utilisation de serious games en entreprise
  - Formation
  - Facilitation
  - Idéation
  - Communication
  - Engagement
- Former avec le jeu (ludopédagogie)
  - Pourquoi ?
  - Mise en oeuvre (matériel, numérique, évaluation des résultats)
- Gamification — Rendre une activité ludique
- Créer des jeux utiles
  - Jeu de plateau
  - Jeu de simulation / rôle
  - Escape game
  - Parcours ludique
  - Jeu hybride / numérique
- Détournement de jeux à des fins utiles
- Apprendre les Serious Games en créant un jeu utile
- Ludopédagogie en distanciel et en hybride
  - Environnements immersifs en ligne
  - Seamless Learning
- Adaptabilité des jeux utiles aux utilisations
  - Leviers d'adaptabilité
  - Analogique / Numérique
  - Efficacité

**Techniques d'innovation  
Produit / Service**

**RH**

Formation de formateurs à la ludopédagogie

**Autres domaines sur demande**