Gamification, Métavers et Blockchain : une approche expérimentale

ECTS : 3

Enseignant responsable : Allan LUBART (https://dauphine.psl.eu/recherche/cvtheque/lubart-allan)

Langue du cours : Français

Volume horaire : 18

Description du contenu de l'enseignement :

Séance 1 (3h) = Introduction au concept de web3 et des technologies associées de près (blockchain) comme de loin (e.g., métavers) ainsi que du concept de gamification: approche conceptuelle et pratique avec des exemples de recherches et d'entreprises/marques qui s'emparent de ces technologies ou d'une stratégie de gamification + démonstration d'un outil de création d'environnement virtuel (Roblox Studio)

Séance 2 (3h) = Design de recherche expérimental :

1) Présentation d'une méthode d'expérimentation inter-sujets

2) Mise en pratique en groupe de 3 ou 4 : le but étant que les étudiants identifient une problématique (en lien avec le web3 et/ou une des technologies évoquées à la première séance) puis commencent à faire des recherches (revue de littérature académique + revue des pratiques managériales existantes), afin d'élaborer des hypothèses.

Séance 3 (3h) = Identification des variables, modélisation sur la base des hypothèses élaborées et design d'un questionnaire sur Qualtrics

Séance 4 (3h) = Présentation de la méthode d'analyse des données sur Jamovi et SPSS (Nettoyage BDD, validité des échelles de mesure, MANCOVA/ANCOVA, PROCESS) avec un jeu de données

Séance 5 (3h) = Mise en pratique : chaque groupe travaille sur son jeu de données

Séance 6 (3h) = Présentations de groupe

Mode de contrôle des connaissances :

60% pour le dossier écrit et 40% pour la présentation orale

Coefficient : 1.00