

# *Guillaume* **COUSIN**

Ludopédagogie et qualité logicielle : Jouer  
pour mieux apprendre

BEFFROI DE MONTROUGE



JOURNÉE  
FRANÇAISE  
DES TESTS  
LOGICIELS



# Ludopédagogie et qualité logicielle

Rejoindre cet événement Wooclap



[Copier le lien de participation](#)



1

Allez sur  
[wooclap.com](https://wooclap.com)

2

Entrez le code  
d'événement dans le  
bandeau supérieur

Code d'événement

**JFTL2025**



wooclap

100%

75



# Comment ça va?



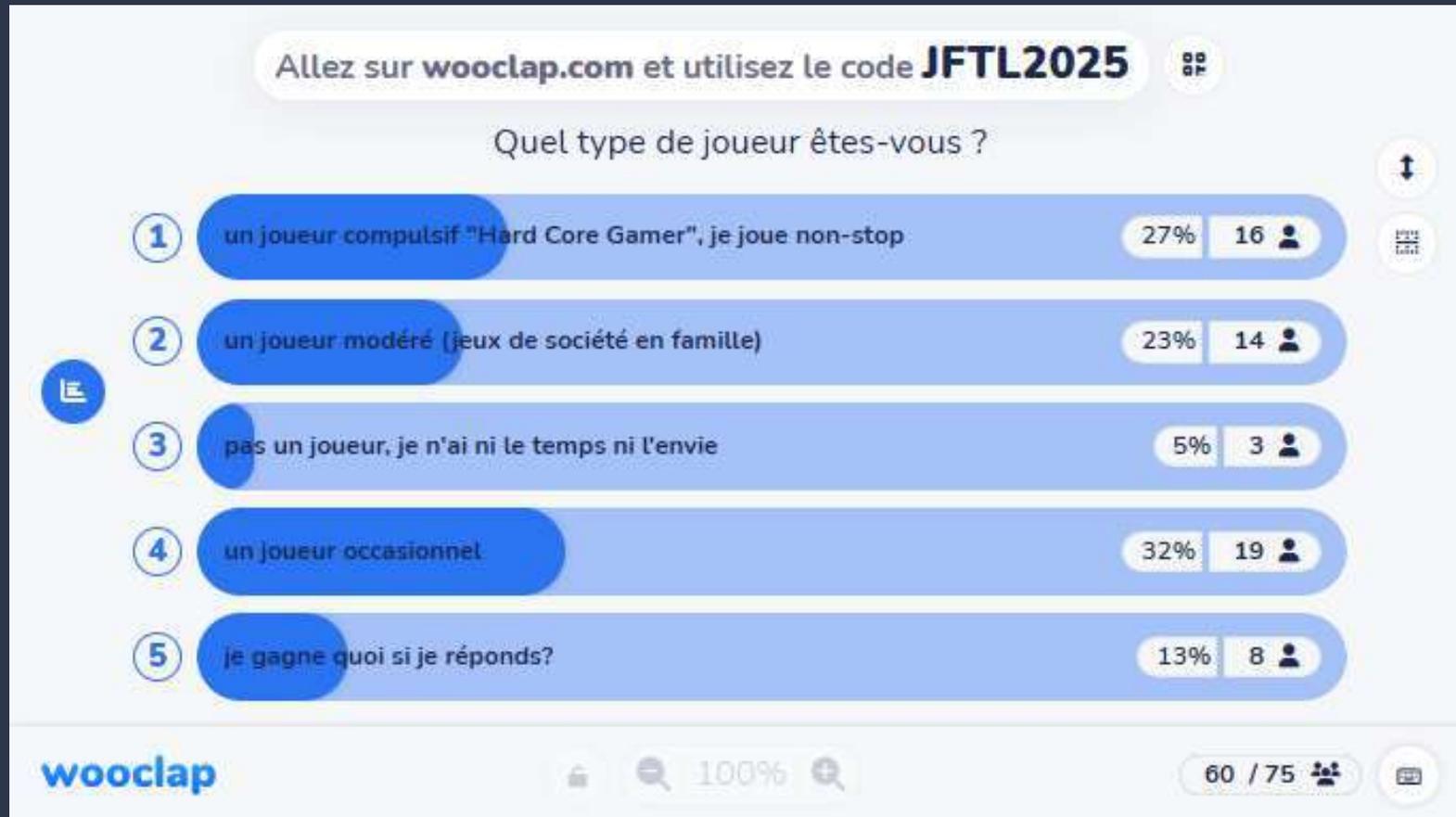
<https://app.wooclap.com/JFTL2025>

# Guillaume COUSIN

- Ingénieur généraliste
- 15 ans d'expérience :
- Testeur → Test Leader → Test Manager
- Actuellement Formateur + Directeur Pédagogique chez SSID
- Informatique industrielle militaire → Informatique de gestion

# Introduction

# Quel type de joueur êtes-vous?



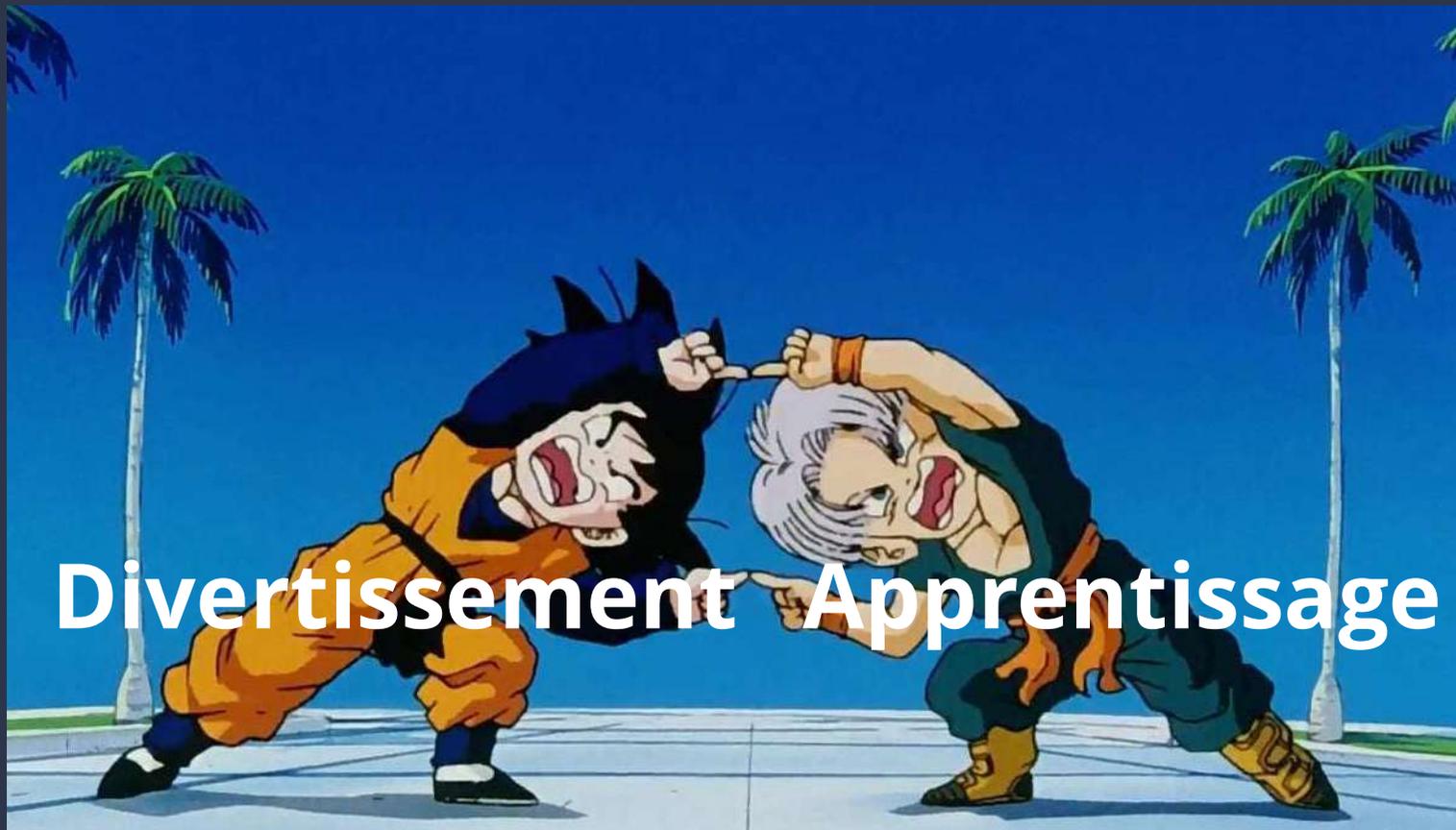
On va faire une partie

JOURNÉE  
FRANÇAISE  
DES TESTS  
LOGICIELS



# Ludopédagogie ?

JOURNÉE  
FRANÇAISE  
DES TESTS  
LOGICIELS



Divertissement Apprentissage

# Pour bien comprendre

- **Gamification** → donner des points aux testeurs pour chaque bug détecté.
- **Ludification** → rendre une réunion plus fun avec des défis informels ou une ambiance détendue.
- **Ludopédagogie** → un jeu de rôle où les participants incarnent testeurs et développeurs pour comprendre la gestion des bugs en équipe.

# Quelques chiffres

Sources : TalentLMS (2021), MarketsandMarkets, Traci Sitzmann,  
FinancesOnline



Marché mondial de la gamification dans l'éducation et la formation  
**environ 31 milliards de \$ en 2025**

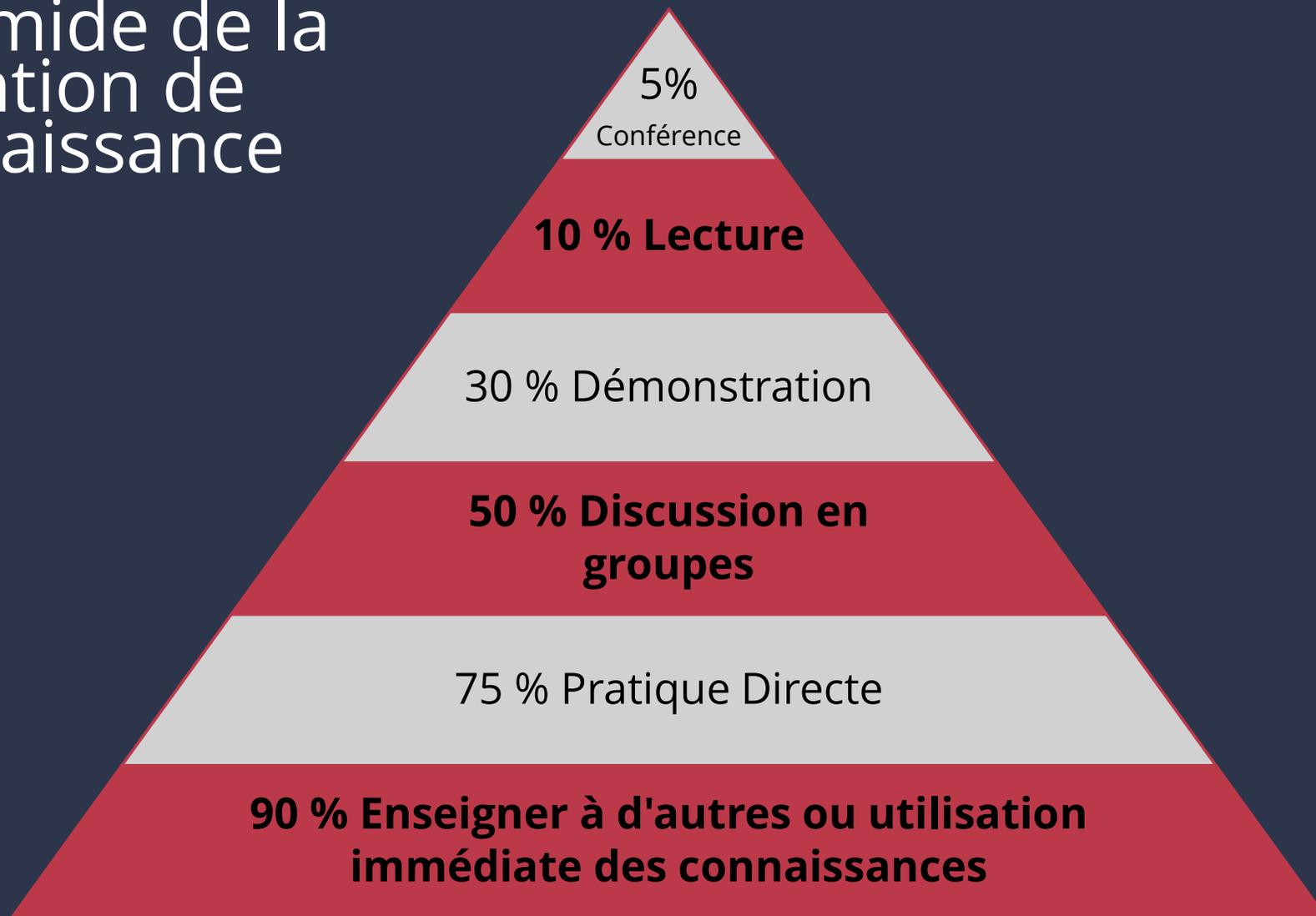


61 % des employés formés avec des méthodes ludiques ressentent  
**une augmentation de leur productivité au travail.**



92 % des utilisateurs de gamification en formation pro estiment que cela **améliore leur engagement** dans le processus d'apprentissage

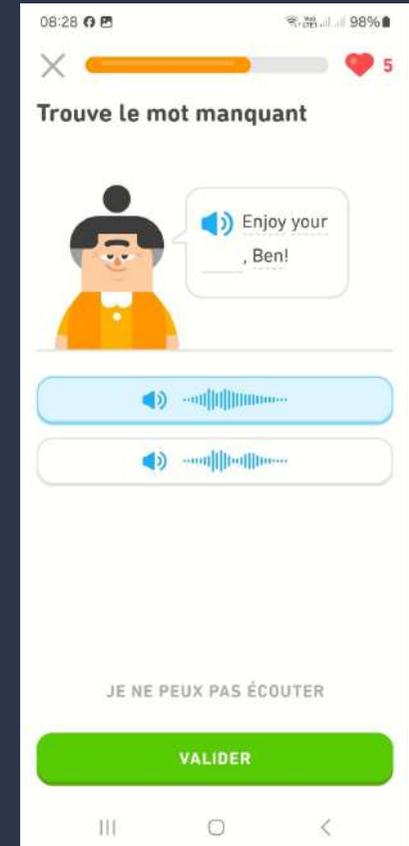
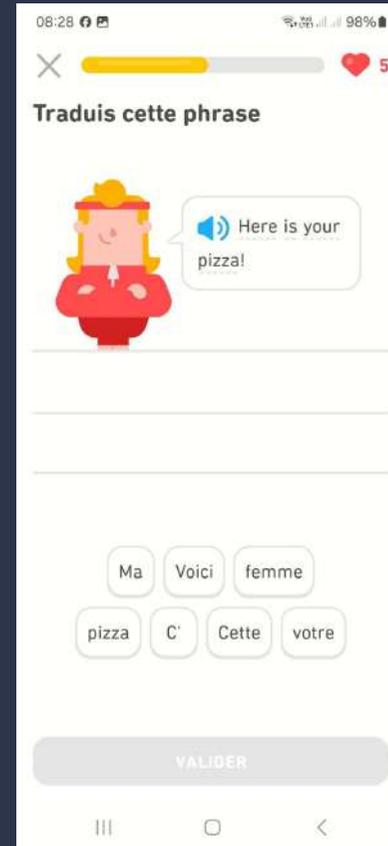
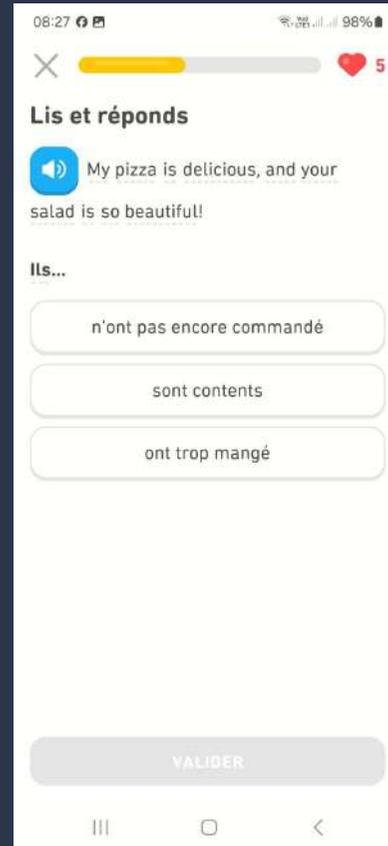
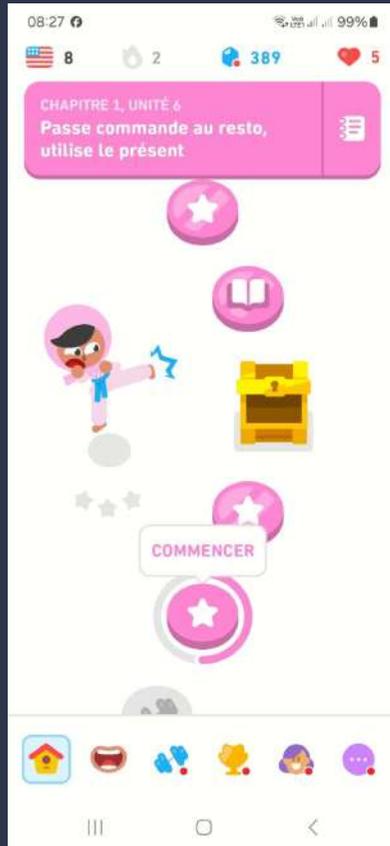
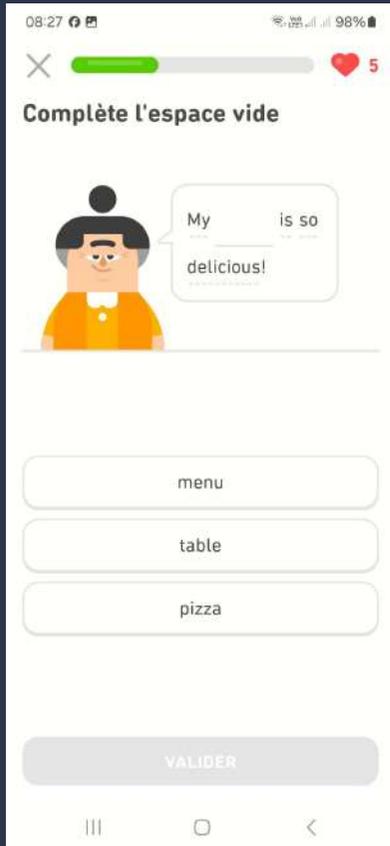
# Pyramide de la rétention de connaissance



# Pourquoi ?

# Pour les enfants ?

JOURNÉE  
FRANÇAISE  
DES TESTS  
LOGICIELS



# Pour les adultes ?



Capter l'attention

Rôles précis

Concepts essentiels

Temps limité

Lien Théorie /  
Pratique

Sortir du contexte

Rattacher le jeu au  
métier

Prise de conscience

Importance du  
débrieef

# Principes de base de la Ludopédagogie



## Icebreaker

- 2-3 min
- qq pièges à éviter

## Mise en pratique

- Règles du jeu
- Jeu

## Feedback

- Rétrospective

# Quel sujet peut devenir ludique ?



# Les avantages pour les adultes



Meilleure mémorisation  
des connaissances



Motivation accrue



Favorise l'esprit d'équipe  
et la collaboration



Gestion des erreurs

# Principes de bases



**Engagement cognitif  
et émotionnel**



**Apprentissage  
expérientiel**



**Feedback immédiat**

Et concrètement ?

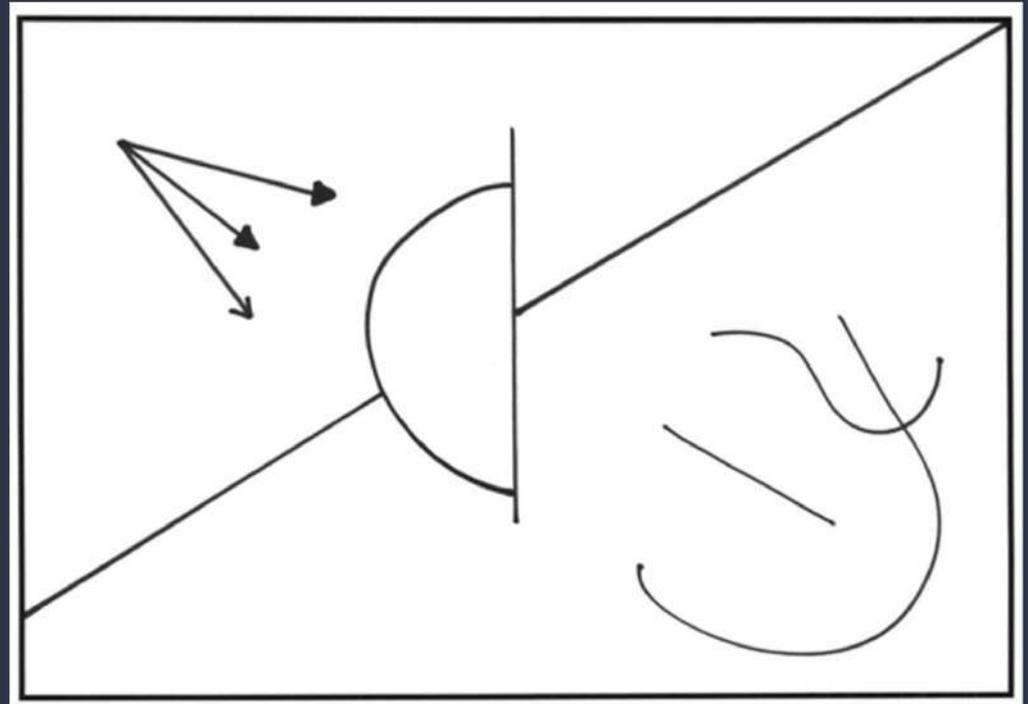
# Artistes et Spécifieurs

**Public :** Toutes les parties prenantes

**Objectif :** Ecriture collaborative de US, de spécifications



**durée** 1h



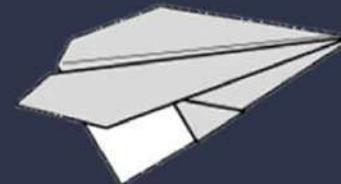
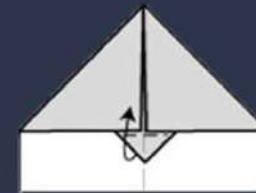
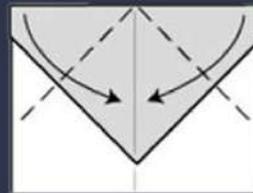
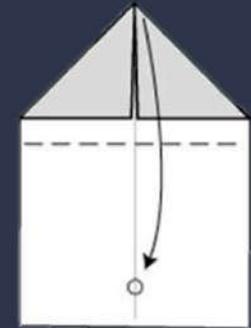
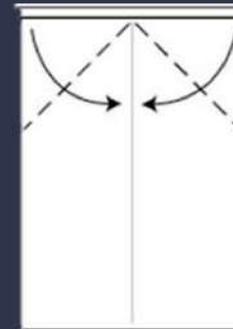
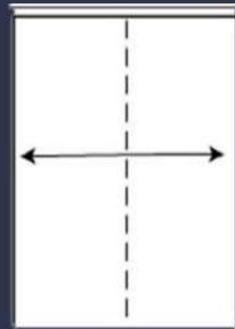
# Kanban Airplane Factory

**Public** : Toutes les parties prenantes désireuses de mettre en place la qualité via Kanban

**Objectif** : Optimisation de la qualité grâce à un tableau Kanban



**durée** 30 min



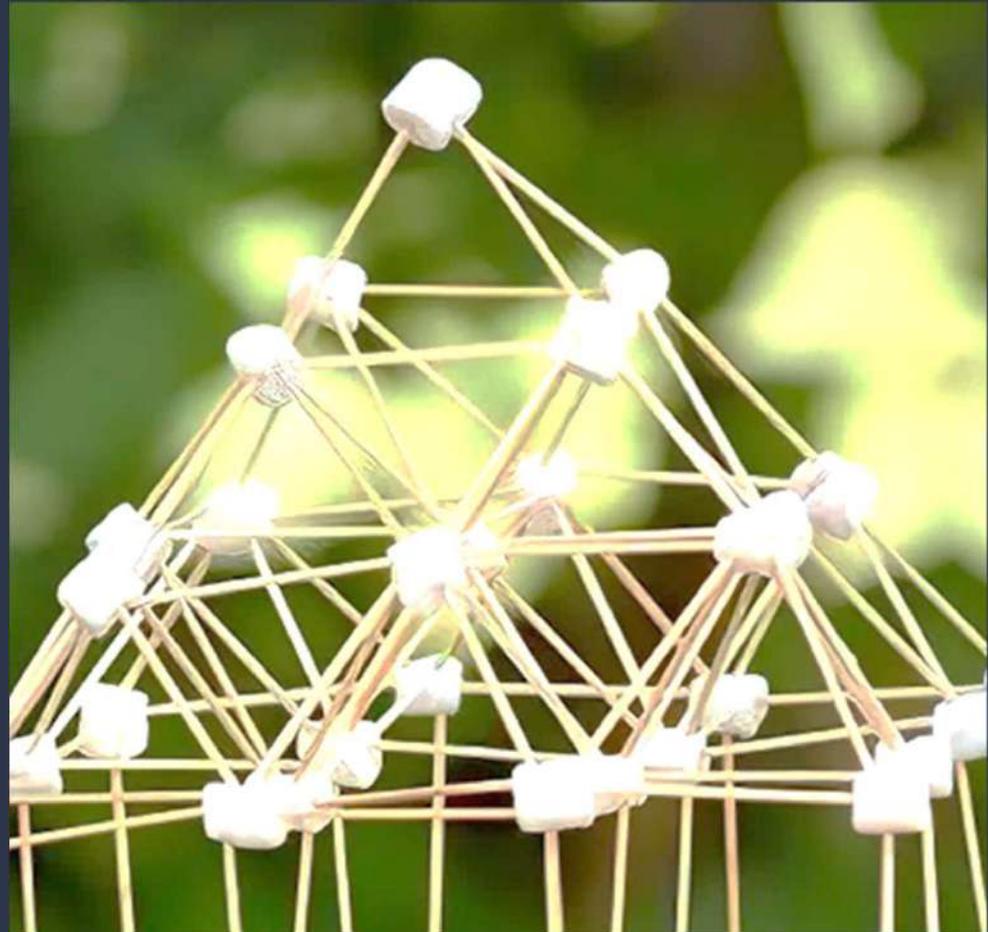
# Marshmallow Challenge

**Public** : : Testeurs,  
SM, PO , Dev,  
Sponsors

**Objectif** : Tester tôt,  
travailler en équipe



**durée** 18 min



# Kanban Pizza Game

Déjà effectué dans des grands groupes BNP Paribas, CNP Assurance, Adéo

**Public** : Techlead, SM, PO , Dev, QA, Release manager

**Objectif** : Introduction d'un tableau Kanban dans une organisation, gestion des flux, des urgences



**durée** de 20 min à 2h30

# Intégration aux formations



Product Owner, Scrum Master



# Lien entre ludopédagogie et Tests

**Post its humeur  
du jour**

**Quizz matinaux**

**Création  
collective d'US**

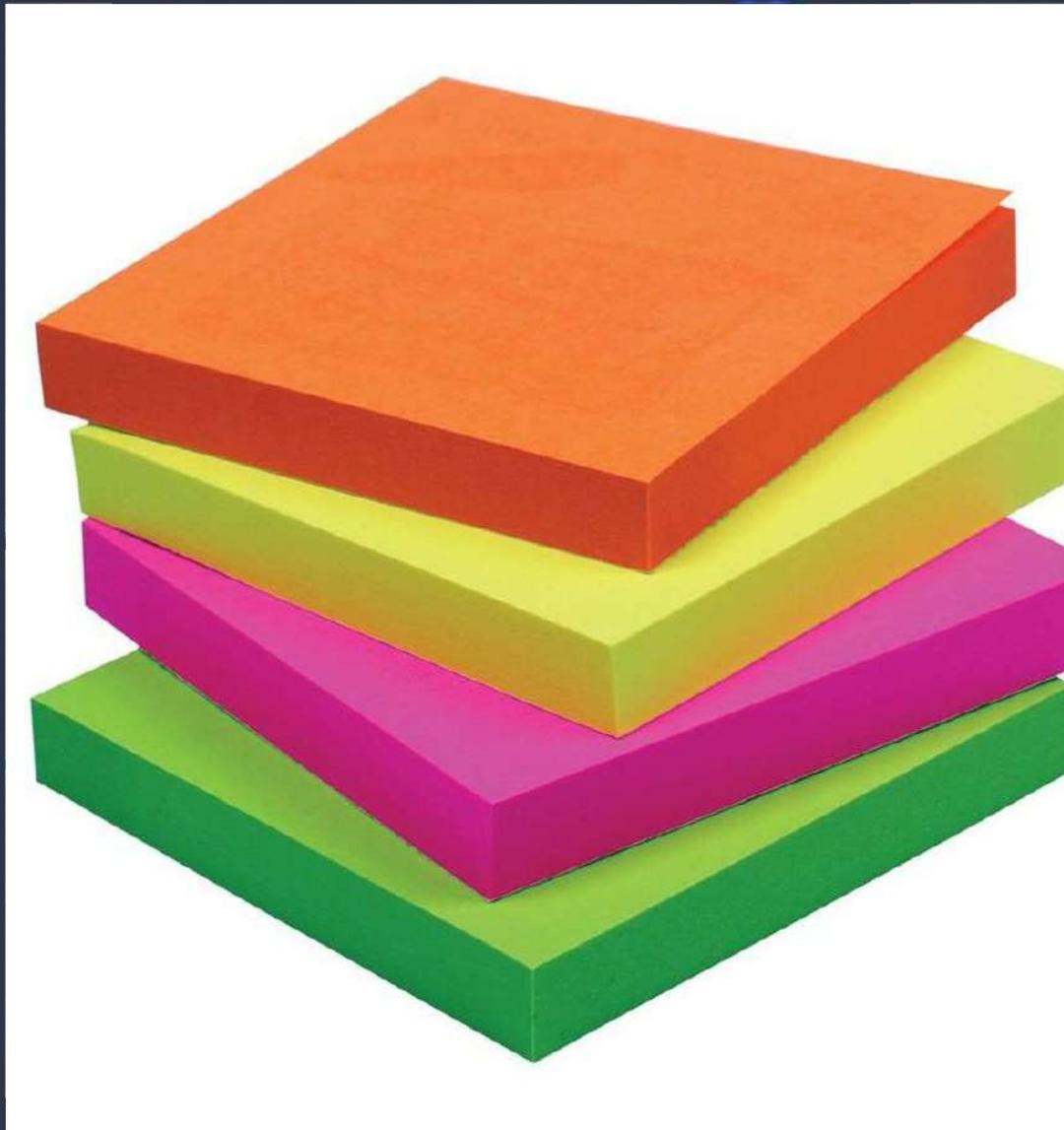


**Définition du  
besoin**

**Atelier de  
priorisation**

**Simulation de  
cérémonies Agile**

Oui, mais nous, on n'a pas de budget



JOURNÉE  
FRANÇAISE  
DES TESTS  
LOGICIELS

# En conclusion



49% des apprenants adultes disent que l'utilisation de la gamification les rend plus engagés et impliqués dans leur processus d'apprentissage



67 % des étudiants trouvent que la gamification dans les formations augmente leur motivation à apprendre



83% des employés se sentent plus motivés lorsqu'ils participent à des formations avec des éléments ludiques

JOURNÉE  
FRANÇAISE  
DES TESTS  
LOGICIELS

# Limites et Contraintes

Temps de  
Préparation

Rester aligné  
avec la  
formation

Résistance des  
participants

Compétences  
du formateur

Evaluation  
difficile

Accessibilité,  
Inclusion

Contexte  
Organisationnel

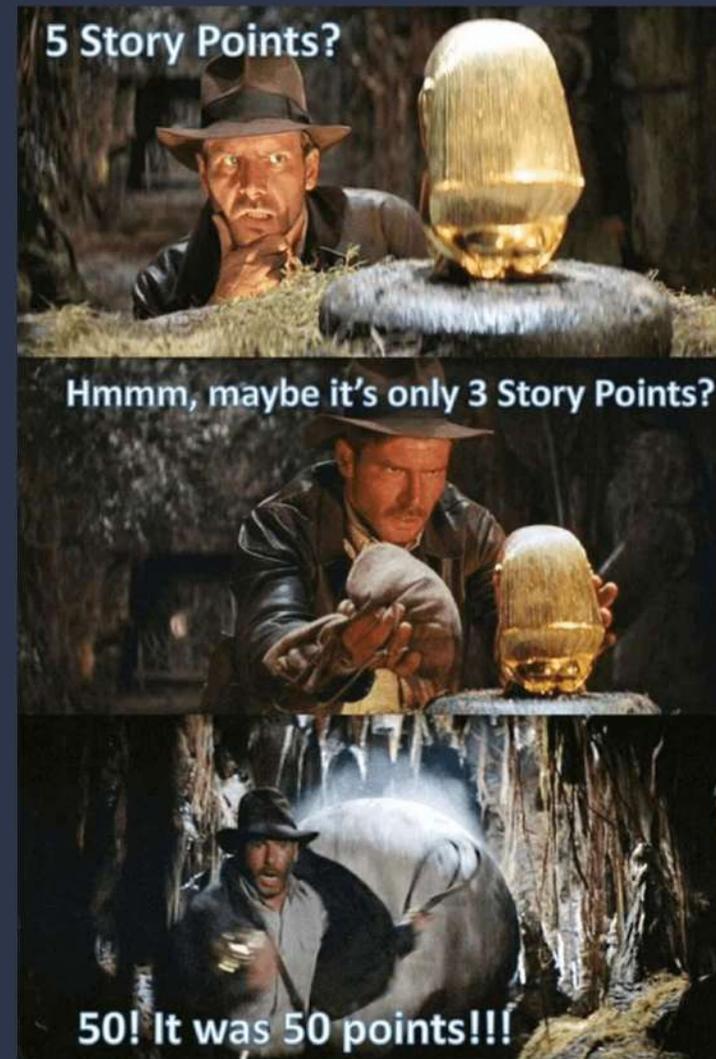
## Conclusion

« Ce que nous apprenons avec plaisir,  
nous ne l'oublions jamais »

Alfred Mercier (1816 – 1894)

« Ce n'est pas en apprenant qu'on  
s'amuse, mais c'est en s'amusant qu'on  
apprend. »

Emmanuel Kant (1724 – 1804)



Des questions ?



Votez pour la meilleure  
conférence



Merci de votre écoute

**Guillaume COUSIN**

**gcousin@ssid.fr**

