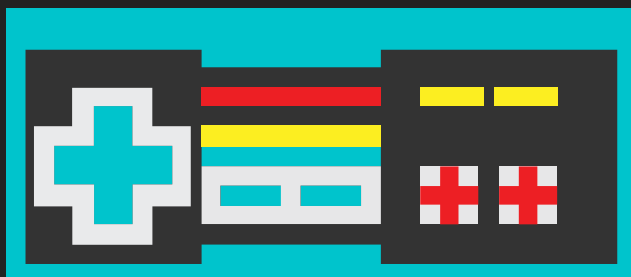


Welcome to Virtual'Or, the First Digital City!

THE GAMIFICATION OF AN ONLINE COURSE IN BASIC ACCOUNTING

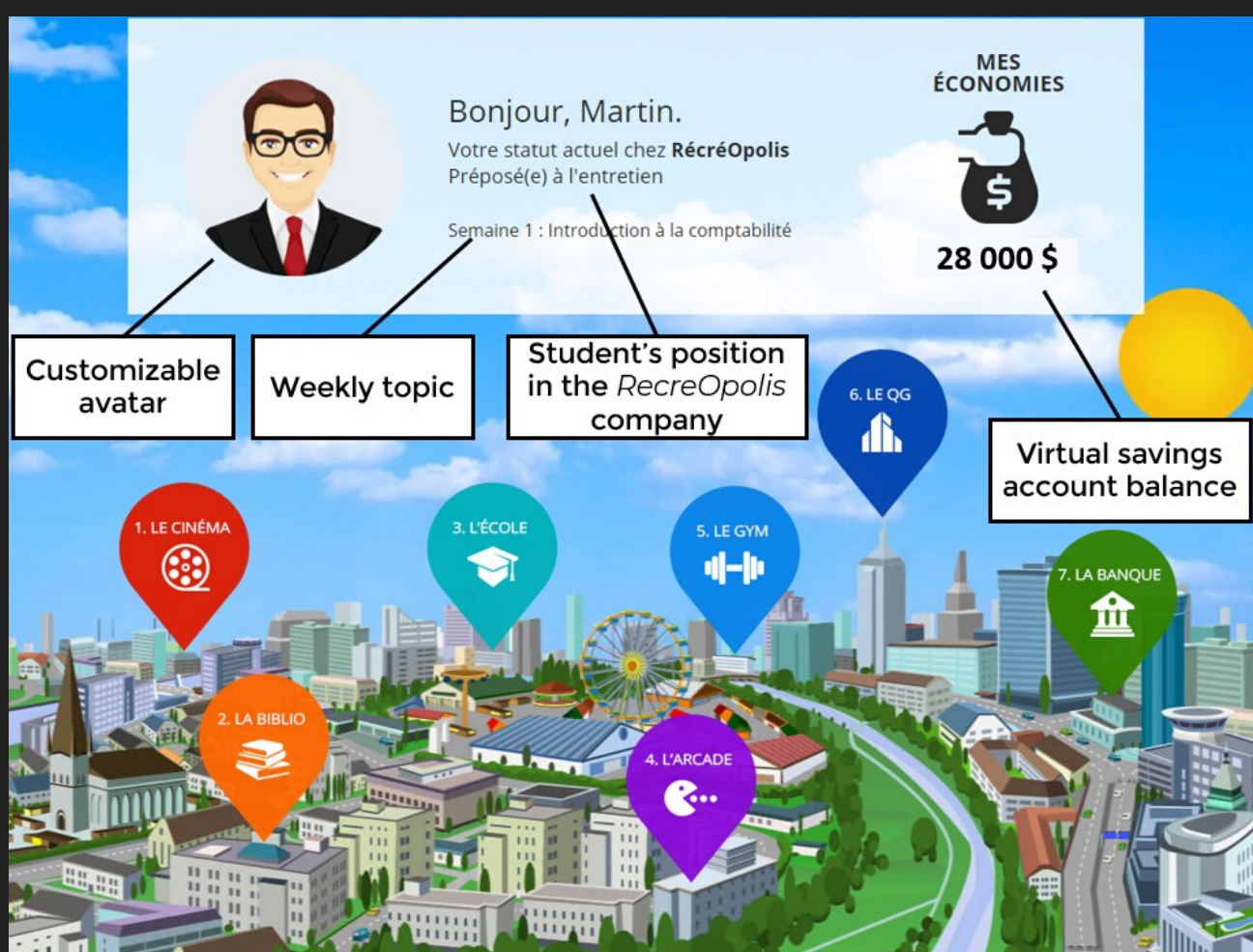
HOW GAMIFICATION ENHANCES THE LEARNING EXPERIENCE



SOURCE: ELEARNINGINDUSTRY.COM

- ★ INCREASES INTRINSIC & EXTRINSIC MOTIVATION
- ★ PROMOTES SENSE OF BELONGING AND FRIENDLY COMPETITION
- ★ PRESENTS MILESTONES INSTEAD OF ONE BIG GOAL
- ★ CREATES A POSITIVE LEARNING ENVIRONMENT WITH A LOT OF FEEDBACK

START GAME ▶



THE WEEKLY EDUCATIONAL APPROACH : SEVEN UNIQUE DESTINATIONS TO VISIT!



1. THE MOVIE THEATER: A SHORT INTRODUCTORY VIDEO ANIMATED BY THE TEACHERS



2. THE LIBRARY: A LIST OF MANDATORY READINGS IN THE VOLUME



3. THE SCHOOL: HIGHLY DYNAMIC VIDEOS SUMMARIZING THE KEY POINTS OF THE TOPIC



4. THE ARCADE: SHORT GAMES PROVIDING INSTANT FEEDBACK*
*AWARDS VIRTUAL SAVINGS!



5. THE GYM: LIST OF EXERCICES TO BE COMPLETED IN THE VOLUME



6. THE HQ: INTEGRATIVE CASE OF A FICTITIOUS COMPANY (RECREOPOLIS) WHICH TAKES PLACE THROUGHOUT THE SEMESTER*

*STUDENT GETS TO INVEST VIRTUAL SAVINGS IN EXCHANGE FOR COMPANY SHARES AT THE END OF THE SEMESTER!



7. THE BANK: SUMMATIVE EVALUATION USING MULTIPLE CHOICE QUESTIONS*
*AWARDS VIRTUAL SAVINGS!

RESULTS SINCE LAUNCH



976 STUDENTS ENROLLED



71% AVERAGE GRADE



92% STUDENT SATISFACTION RATE

« I LIKED THE STRUCTURE : VIDEOS WITH WELL-PRESENTED MATERIAL, FUNNY INTRODUCTORY VIDEOS THAT ANNOUNCES VERY WELL THE WEEKLY TOPIC, ONLINE EXERCISES... THIS IS THE BEST ONLINE COURSE I HAVE EVER TAKEN. THE GAME, THE STORY, THE STAGING : SUCH CREATIVITY TO HELP THE STUDENT BETTER UNDERSTAND! »



REAL STUDENT TESTIMONY



Université du Québec
à Trois-Rivières

INSTRUCTIONAL DESIGN & CONTENT:

- AUDREY BISTODEAU
- MARTIN DUBUC

PROJECT MANAGER:

- MATHIEU BOUCHARD

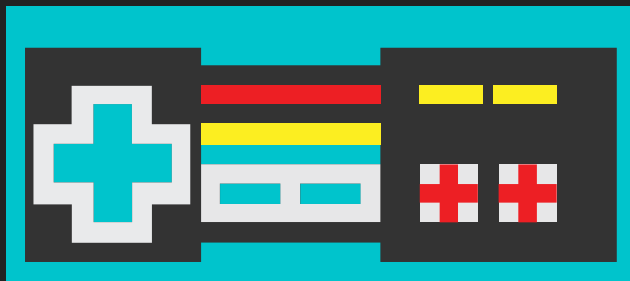
MULTIMEDIA TEAM:

- DANY BELLEMARE
- MATHIEU DAUPHINAIS
- MARTIN GRANDBOIS
- MARIE-PIER LESSARD
- VÉRONIQUE MARCHAND
- PATRICK VÉZINA

Bienvenue à Virtual'Or, première ville numérique!

LA LUDIFICATION D'UN COURS EN LIGNE DE COMPTABILITÉ DE BASE

LA LUDIFICATION ET L'EXPÉRIENCE D'APPRENTISSAGE



SOURCE: ELEARNINGINDUSTRY.COM

- ★ AUGMENTE LA MOTIVATION INTRINSÈQUE ET EXTRINSÈQUE
- ★ FAVORISE LE SENTIMENT D'APPARTENANCE ET LA COMPÉTITION AMICALE
- ★ PROGRESSION PAR ÉTAPES PLUTÔT QU'UN OBJECTIF GLOBAL
- ★ CRÉE UN ENVIRONNEMENT D'APPRENTISSAGE POSITIF AVEC BEAUCOUP DE RÉTROACTION

DÉBUTER LA PARTIE ▶

Bonjour, Martin.
Votre statut actuel chez RécréOpolis
Préposé(e) à l'entretien

Semaine 1 : Introduction à la comptabilité

MES ÉCONOMIES
28 000 \$

Solde du compte d'économies virtuelles

Avatar personnalisable

Sujet de la semaine

Poste de l'étudiant(e) dans l'entreprise RécréOpolis

1. LE CINÉMA

2. LA BIBLIO

3. L'ÉCOLE

4. L'ARCADE

5. LE GYM

6. LE QG

7. LA BANQUE

L'APPROCHE PÉDAGOGIQUE HEBDOMADAIRE : SEPT DESTINATIONS UNIQUES À VISITER!



1. CINÉMA: COURTE VIDÉO INTRODUCTOIRE ANIMÉE PAR LES PROFESSEURS



2. LA BIBLIO: LISTE DES LECTURES OBLIGATOIRES À EFFECTUER DANS LE VOLUME



3. L'ÉCOLE: CAPSULES VIDÉO DYNAMIQUES RÉSUMANT LES POINTS IMPORTANTS DU SUJET



4. L'ARCADE: COURTS JEUX OFFRANT UNE RÉTROACTION INSTANTANÉE*
*ATTRIBUE DES ÉCONOMIES VIRTUELLES!



5. LE GYM: LISTE DES EXERCICES À COMPLÉTER DANS LE VOLUME



6. LE QG: CAS INTÉGRATEUR DE L'ENTREPRISE FICTIVE RÉCRÉOPOLIS, QUI ÉVOLUE TOUT AU LONG DE LA SESSION*

*L'ÉTUDIANT(E) DOIT INVESTIR SES ÉCONOMIES VIRTUELLES DANS DES ACTIONS DE L'ENTREPRISE À LA FIN DE LA SESSION!



7. LA BANQUE: EXAMEN SOMMATIF DE QUESTIONS À CHOIX MULTIPLES*
*ATTRIBUE DES ÉCONOMIES VIRTUELLES!

RÉSULTATS DEPUIS LE LANCEMENT



976 ÉTUDIANTS INSCRITS



71% MOYENNE AU COURS



92% TAUX DE SATISFACTION

« J'AI AIMÉ LA STRUCTURE, VIDÉOS AVEC MATIÈRE BIEN VULGARISÉE, VIDÉOS D'INTRO COMIQUES ET QUI ANNONÇAIENT BIEN LA MATIÈRE, LES EXERCICES EN LIGNE. C'EST LE MEILLEUR COURS EN LIGNE QUE J'AI EU. ET TOUT LE JEU, L'HISTOIRE ET LA MISE EN SCÈNE C'ÉTAIT CRÉATIF ET INTÉRESSANT POUR BIEN COMPRENDRE »



TÉMOIGNAGE VÉRIDIQUE D'UN ÉTUDIANT



Université du Québec
à Trois-Rivières

DESIGN PÉDAGOGIQUE
ET CONTENUS:

- AUDREY BISTODEAU
- MARTIN DUBUC

GESTIONNAIRE DE PROJET:

- MATHIEU BOUCHARD

ÉQUIPE MULTIMÉDIA:

- DANY BELLEMARE
- MATHIEU DAUPHINAIS
- MARTIN GRANDBOIS
- MARIE-PIER LESSARD
- VÉRONIQUE MARCHAND
- PATRICK VÉZINA