

Le Digital Escape Game

by **bizness**

UN ENVIRONNEMENT
LUDIQUE ET IMMERSIF
POUR APPRENDRE EN S'AMUSANT !
#ENJOYLEARNING

**LE MEILLEUR ESCAPE GAME
DÉDIÉ À LA FORMATION**

**Une expérience inédite qui répond
aux besoins des apprenants**



Des challenges calqués sur des cas du quotidien
pour rendre l'expérience formation plus vraie que nature.

#CONCRET

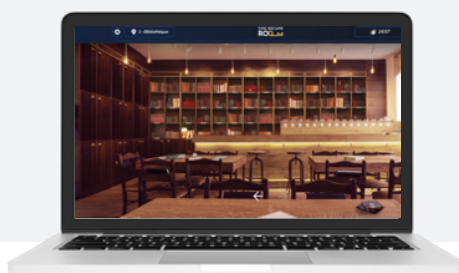
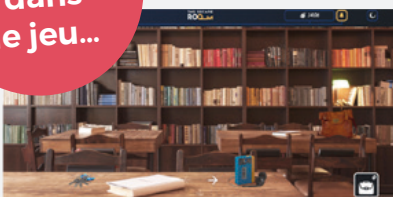
Mise en situation de façon ludique et immersive pour maintenir la dynamique
du parcours et toujours susciter l'engagement de l'apprenant.

#EXPÉRIENCE ÉMOTIONNELLE

Des scènes et un contenu adaptés à l'environnement du joueur,
pour lui permettre d'évoluer à son rythme et de développer ses réflexes.

#ADAPTATIF

Entrez
dans
le jeu...



Un entraînement qui ancre des réflexes durables

UN ENTRAÎNEMENT TANT SUR LES SOFT SKILLS QUE SUR LES HARD SKILLS



Écoute



Posture



Techniques d'approche



Argumentaire

Un outil *fun* qui se prête à la montée en compétences des collaborateurs sur les métiers de **la vente**, **du management** et de **la relation & satisfaction client**.

Un déroulé identique à celui des **Escape Games réels**



Une mise
en contexte
avant d'entrer
dans le jeu



15 minutes
top chrono
pour sortir
de la salle !



Des indices pour
aider les joueurs
à résoudre
les énigmes



Un débrief après chaque session
pour comprendre ses erreurs sur
le temps passé pour générer des
réflexes chez le joueur.

Les avantages du **Digital Escape Game**



Le **Digital Escape Game** peut s'intégrer au sein d'une plateforme, pour permettre à l'apprenant de gérer son parcours de formation depuis une seule et même interface et d'y retrouver les données analytiques de ses entraînements.

Challengé par le temps, dans un environnement suffisamment **ludique** et **proche du réel** pour **travailler et ancrer ses réflexes**, le joueur va pouvoir appliquer ses connaissances. La logique pédagogique mise en place **bouscule la méthode classique d'entraînement** et de mise en pratique de l'apprentissage, pour approfondir l'expertise métier. Cet exercice représente un **fort levier de motivation** auprès des apprenants, ce qui montre que l'on peut **apprendre en s'amusant** !