



Test & gamification

Zoé Thivet, ingénieur test applicatif @Hightest

zoe@hightest.nc



Comment améliorer l'engagement
vis-à-vis du test et de la qualité
grâce à la gamification ?

Sommaire

Qu'entend-on par gamification ?

Octalysis et pratiques existantes 

Comment aller plus loin ?

Qu'entend-on par gamification ?

La définition courante

définition gamification larousse

Tous Actualités Images Vidéos Plus Paramètres Outils

Environ 449 000 résultats (0,83 secondes)

Articles universitaires correspondant aux termes **définition gamification larousse**

A review of water-related serious games to specify use ... - Aubert - Cité 31 fois
Towards a framework for designing and assessing ... - Aubert - Cité 8 fois
... Extended-Blended Learning Experience Based on the ... - Bahji - Cité 4 fois

Le terme de **gamification** est un néologisme de langue anglaise qui désigne le fait de reprendre des mécaniques et signaux propres aux jeux, et notamment aux jeux vidéos, pour des actions ou applications qui ne sont pas à l'origine des jeux. 12 janv. 2020

www.definitions-marketing.com › gamification-2
[Gamification en marketing - Définitions Marketing](#)

À propos des extraits optimisés Commentaires

www.larousse.fr › article › Laroussefr_-_Article
[gamification - Larousse](#)
Aucune information n'est disponible pour cette page.
[Découvrir pourquoi](#)



La définition courante

← → ↻ larousse.fr/encyclopedie/article/Laroussefr_-_Article/11027894

Server Error in '/encyclopedie' Application.

Article introuvable - erreur de paramètres - Base

Description: An unhandled exception occurred during the execution of the current web request. Please review the stack trace for more information about the error and where it originated in the code.

Exception Details: System.Web.HttpException: Article introuvable - erreur de paramètres - Base

Source Error:

An unhandled exception was generated during the execution of the current web request. Information regarding the origin and location of the exception can be identified using the exception stack trace below.

Stack Trace:

```
[HttpException (0x80004005): Article introuvable - erreur de paramètres - Base]
  encyclopedie.pages.article.Page_Load(Object sender, EventArgs e) +986
  System.Web.Util.CalliEventHandlerDelegateProxy.Callback(Object sender, EventArgs e) +51
  System.Web.UI.Control.OnLoad(EventArgs e) +95
  System.Web.UI.Control.LoadRecursive() +59
  System.Web.UI.Page.ProcessRequestMain(Boolean includeStagesBeforeAsyncPoint, Boolean includeStagesAfterAsyncPoint) +678
```

Version Information: Microsoft .NET Framework Version:4.0.30319; ASP.NET Version:4.7.3650.0

La définition courante

CNRTL Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales

Ortolang Outils et Ressources pour un Traitement Optimisé de la LANGue

cnrs atilf

■ Accueil ■ Portail lexical ■ Corpus ■ Lexiques ■ Dictionnaires ■ Métalexigraphie ■ Outils ■ Contact

Morphologie **Lexicographie** Etymologie Synonymie Antonymie Proxémie Concordance Aide

■ Entrez une forme Chercher

options d'affichage catégorie : toutes

■ **LUDIFICATION**

Résultats de "ludification" dans le Dictionnaire du Moyen Français

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Famille Complet Sans exemples **Structure**

■ **LUDIFICATION**, subst. fém. FEW V LUDIFICARE

[FEW V, 441b : *ludificare*]

"Tromperie, illusion"

Lexique complémentaire 2007 Robert Martin

Plus de fonctionnalités (recherche dans les définitions, attestation dans les corpus, bibliographie...) sur le site officiel du DMF à l'adresse <http://www.atilf.fr/dmf>

TLFI

Académie 9^{ème} édition

Académie 8^{ème} édition

Académie 4^{ème} édition

BDLP Francophonie

BHVF attestations

DMF (1330 - 1500)

La définition courante

☰  **leROBERT**
DICO EN LIGNE

Rechercher un mot 

Annonce fermée par Google

Ludification

DÉF.

DÉFINITIONS

Ludification nom féminin

DIDACTIQUE Application de mécanismes ludiques à ce qui ne relève pas du jeu.



Quelques exemples du quotidien

1 février 2020



Vous venez de faire votre millième modification ; nous vous remercions d'être une grande contributrice !

REPUTATION

990 +56

top 35% overall



Top tag

+36

selenium

Next privilege 1,000 Rep. ⚙️

🏆 See votes

Mon tableau de bord TripCollectif

Total de points

302

Total de votes utiles

2

Niveau actuel

1

Prochain niveau

2

Encore 198 points



Lectorat

100 lecteurs



Expert restaurants

Niveau 1



Lectorat

500 lecteurs

Continuez à écrire pour gagner plus de badges !



Lectorat

1 000 lecteurs



Passeport

2 villes

Force du profil: Intermédiaire



Une mauvaise image ?

12

Gamification = infantilisation ?

Angry Birds, un milliard de téléchargements. Farmville, 83



Pegasus

3001 - 6000 credits

Progress Wars

Watching progress bars change has never been this much fun

Level

9

Your mission: Hijack Dealers



Perform mission

<http://www.progresswars.com/>

Où est le problème ?

« Application de mécanismes ludiques à ce qui ne relève pas du jeu »

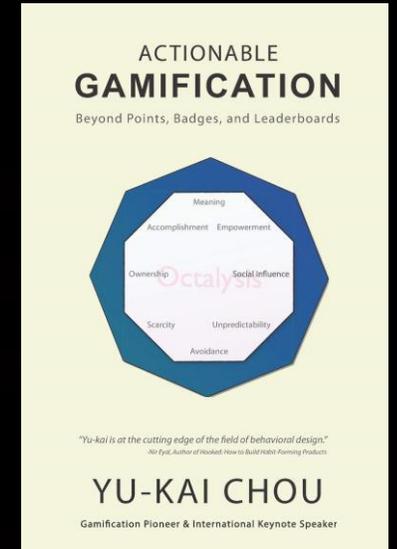
Où est le problème ?

« Application de mécanismes ludiques à
ce qui ne relève pas du jeu »

Ecoutons plutôt Yu-Kai Chou

Gamification is the craft of deriving all the fun and addicting elements found in games and applying them to real-world or productive activities.

This is what I call “**Human-Focused Design**” as opposed to the “**Function-Focused Design.**”



Human-Focused Design ? Gamification ? Où est le lien ?

→ le jeu comme « raccourci »

Pour rephraser...

La gamification, ou :

L'art de comprendre les **motivations** et leurs ressorts, et de les déclencher au sein d'un produit, d'une démarche marketing, d'un lieu ou d'un mode de vie.

Avant de penser aux
mécanismes, penser aux
émotions que l'on veut faire
ressentir.

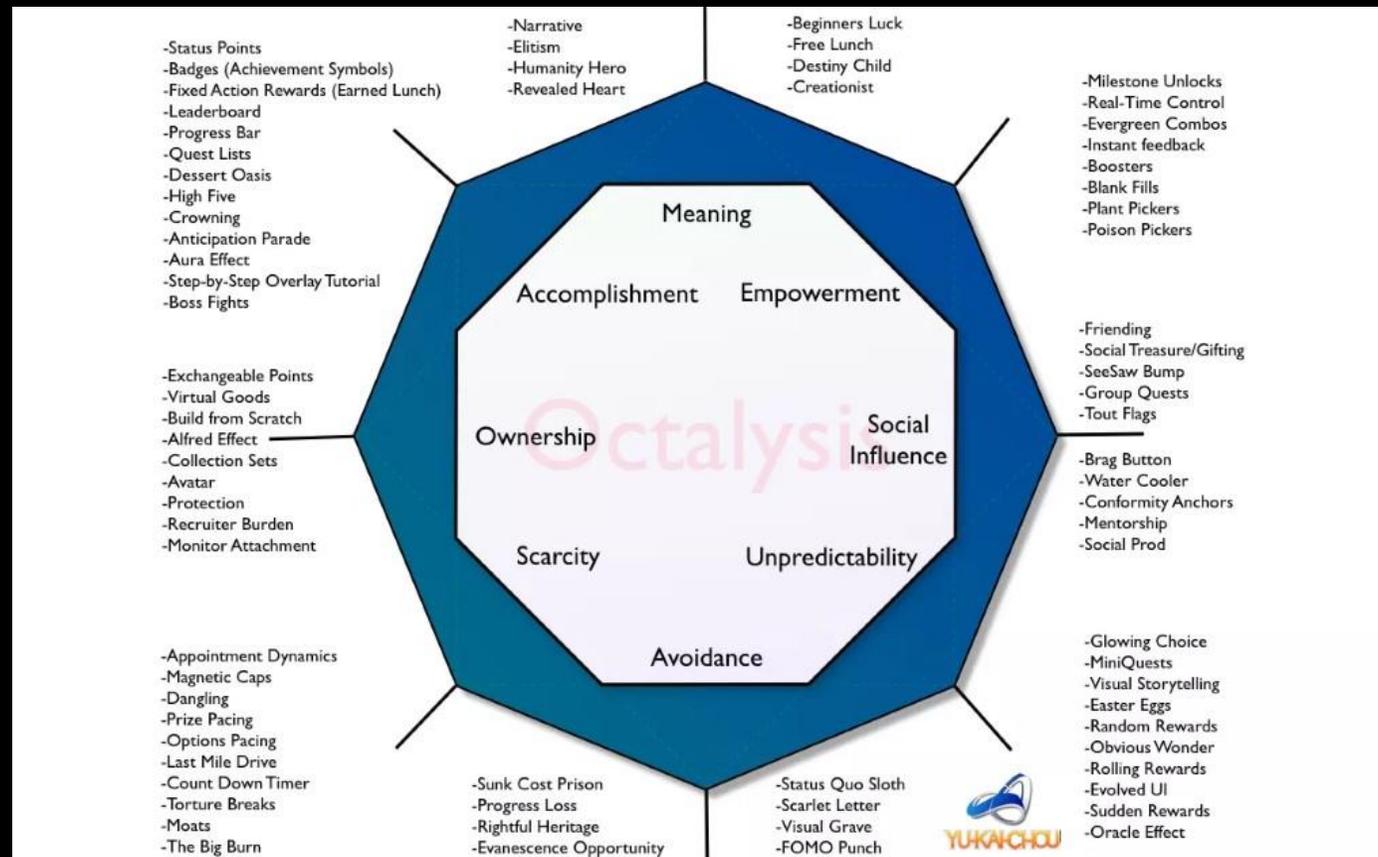


Souvenirs d'expérience
gamifiée ratée ?

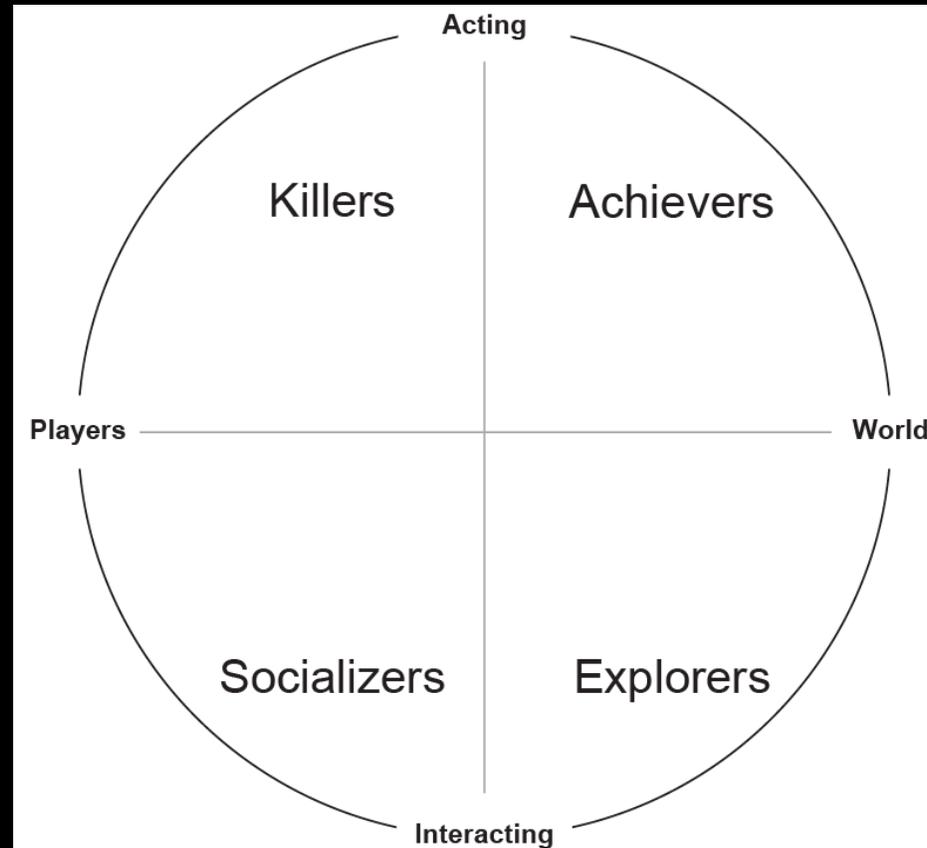


Quelques outils pour penser et
implémenter une démarche de
gamification

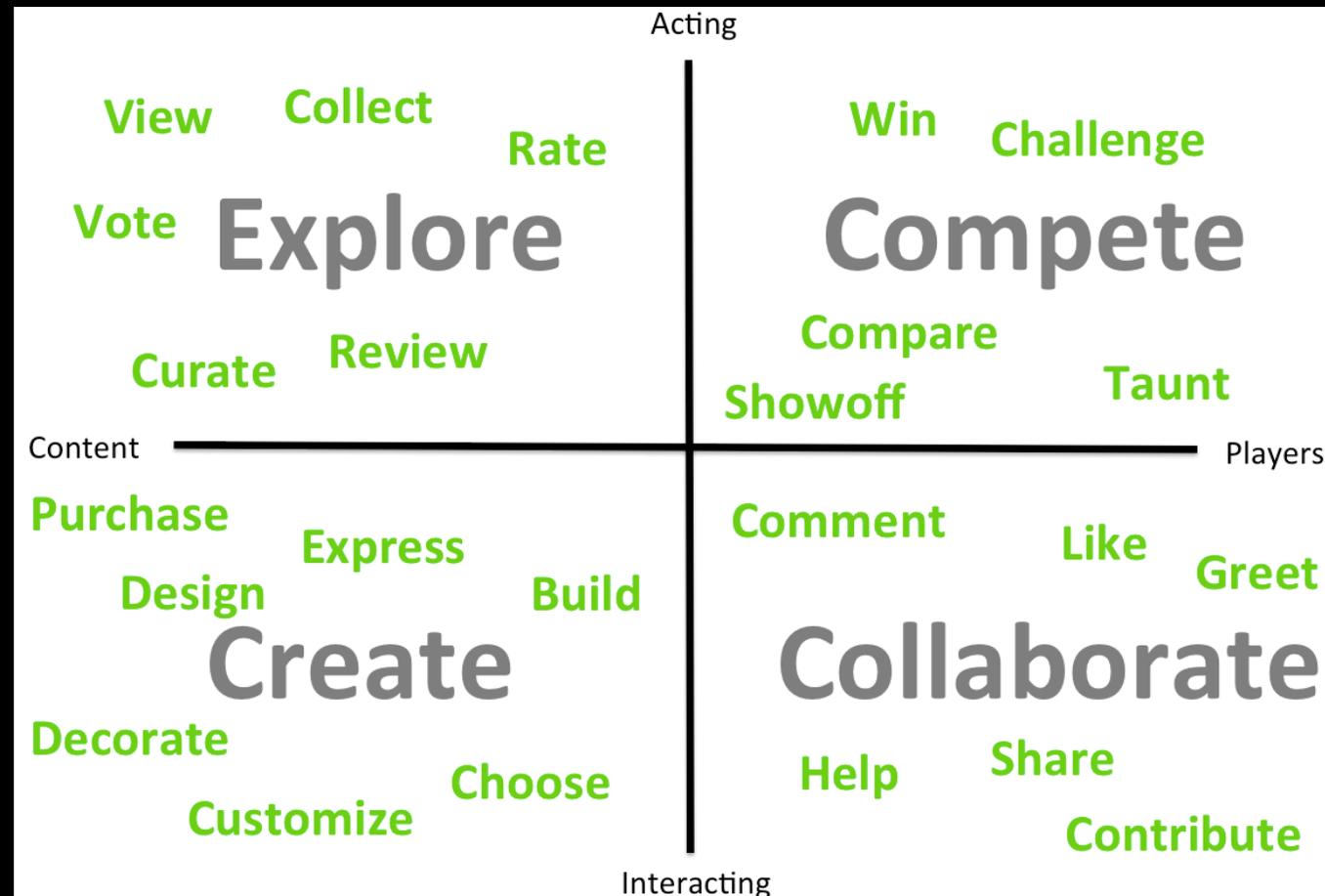
Le « pourquoi » : l'Octalysis de Yu-Kai Chou



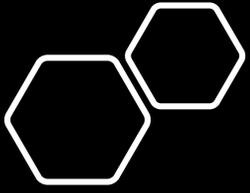
Le « qui » : la taxonomie de Bartle



Le « quoi » : la matrice d'Amy Jo Kim

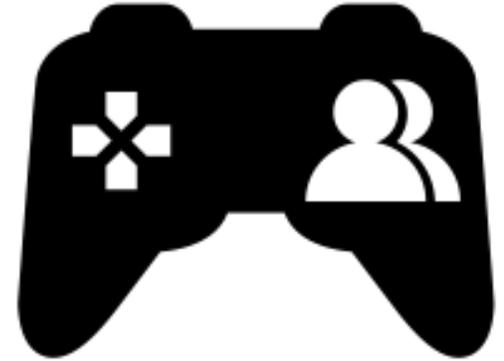


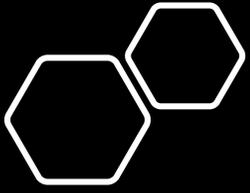
Qu'est-ce que la gamification
peut apporter au métier du
test ?



Quelques
problématiques...

→ Rendre le métier plus
attractif, attirer de nouveaux
« joueurs » à fort potentiel

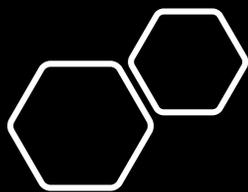




Quelques problématiques...

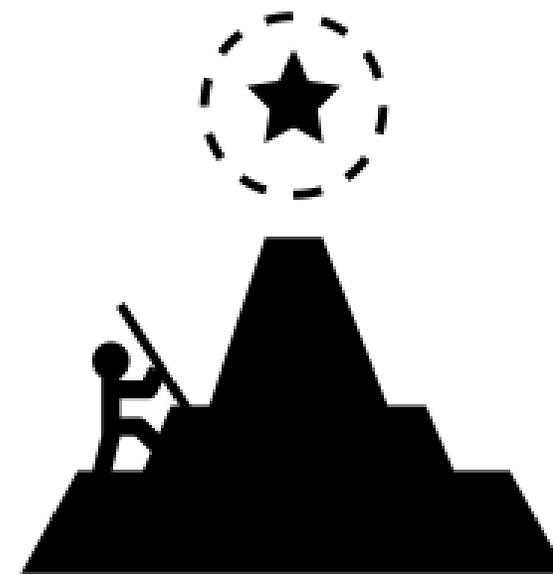
→ Rendre globalement le
« jeu de la qualité » plus
motivant, pour les membres
de l'équipe dont ce n'est pas
le métier principal

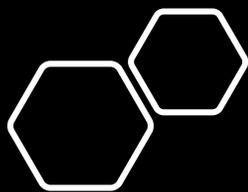




Quelques
problématiques...

→ Maintenir la
motivation des QA





CONFIDENTIEL

Oui, il arrive de ressentir un ennui profond lors du déroulement de campagnes de test de régression



→ Maintenir la motivation des QA



Hypothèse 1

La gamification est déjà présente (parfois en germe) dans un grand nombre de pratiques liées à la qualité logicielle

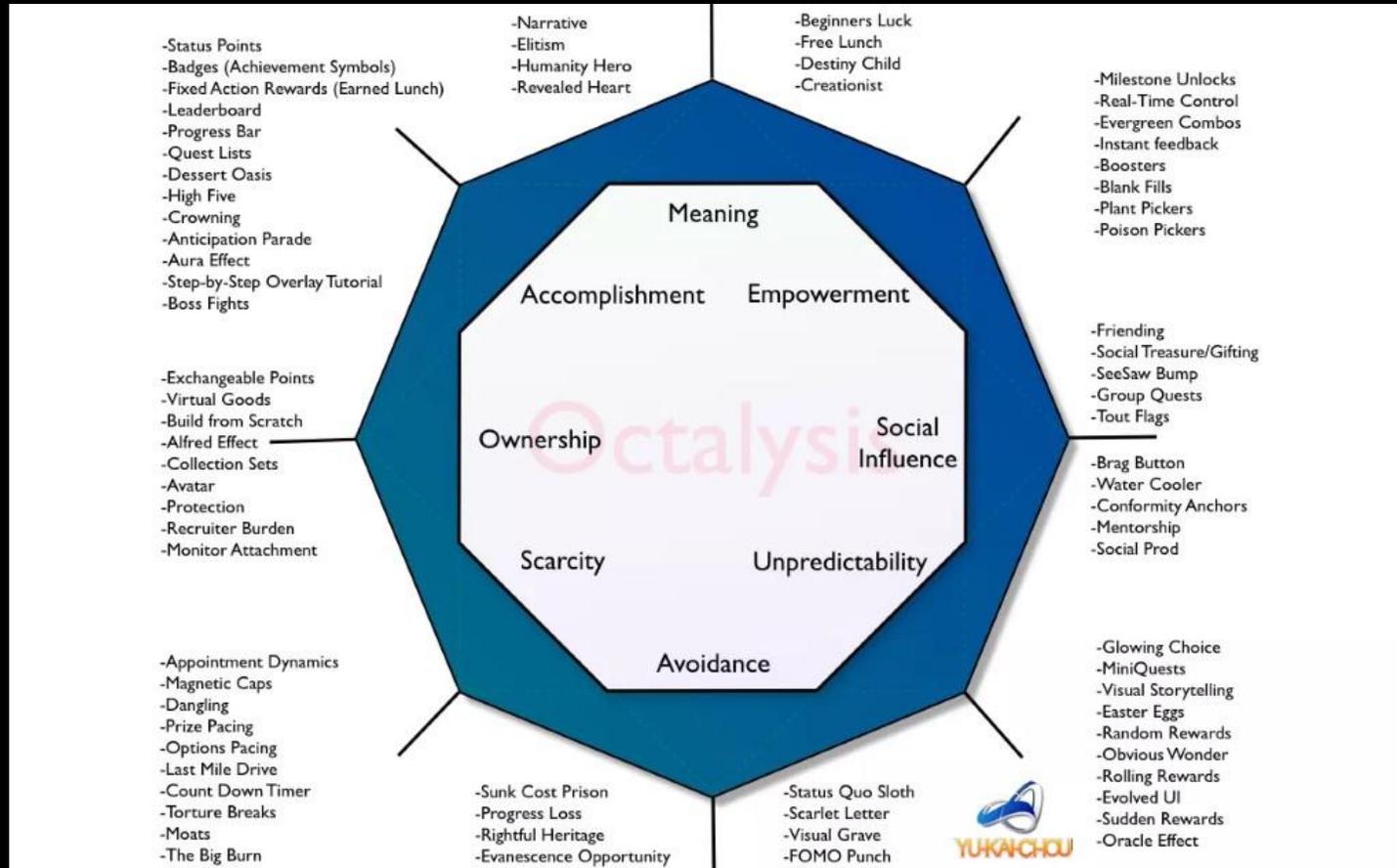
Hypothèse 2

On peut faire encore mieux en prenant conscience des ressorts motivationnels en action

Octalysis et pratiques existantes

→ Etude des motivations mises en jeu sans forcément qu'il y ait de démarche consciente de gamification

8 leviers motivationnels

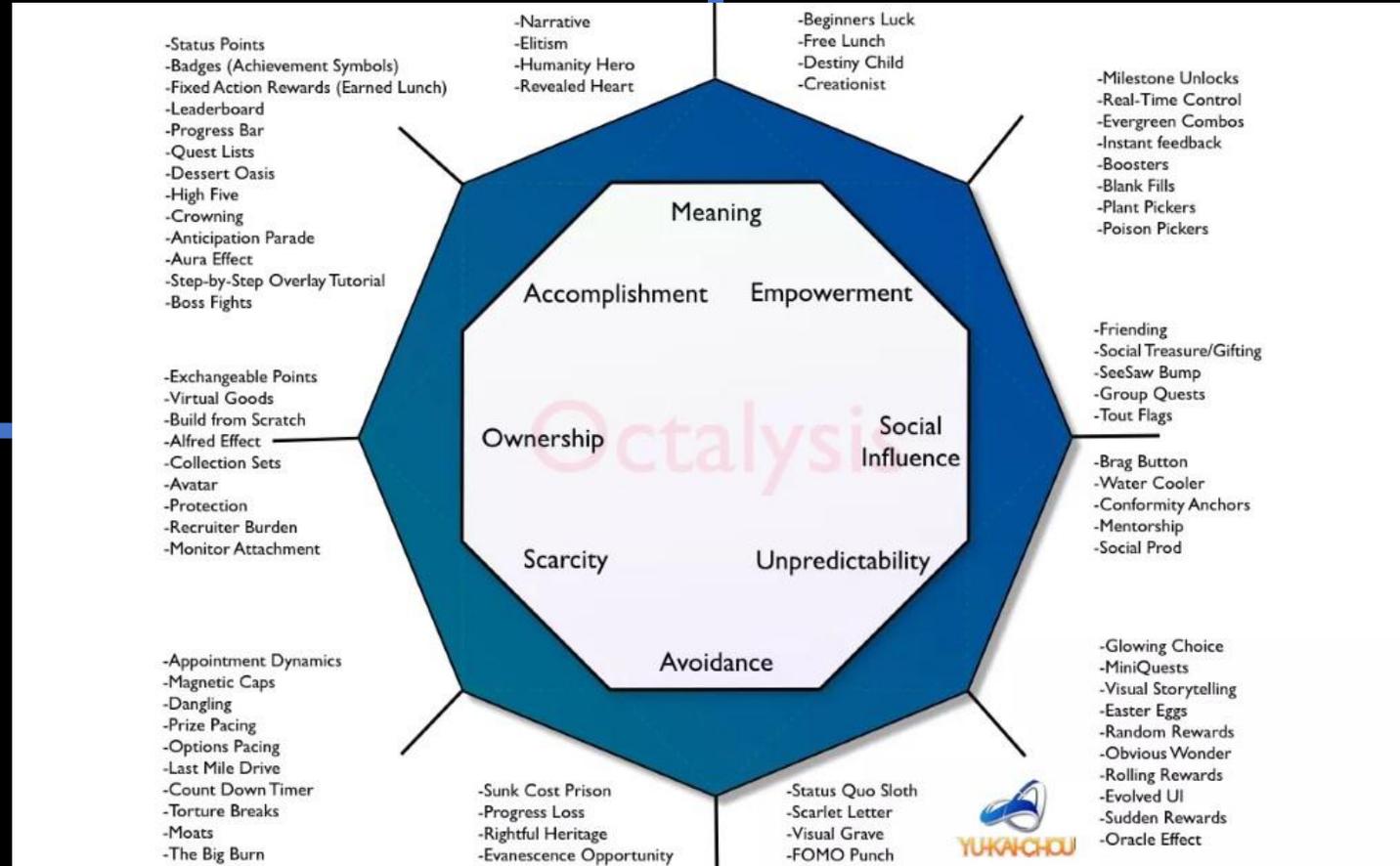


Le joueur se sent en contrôle, « empowered »



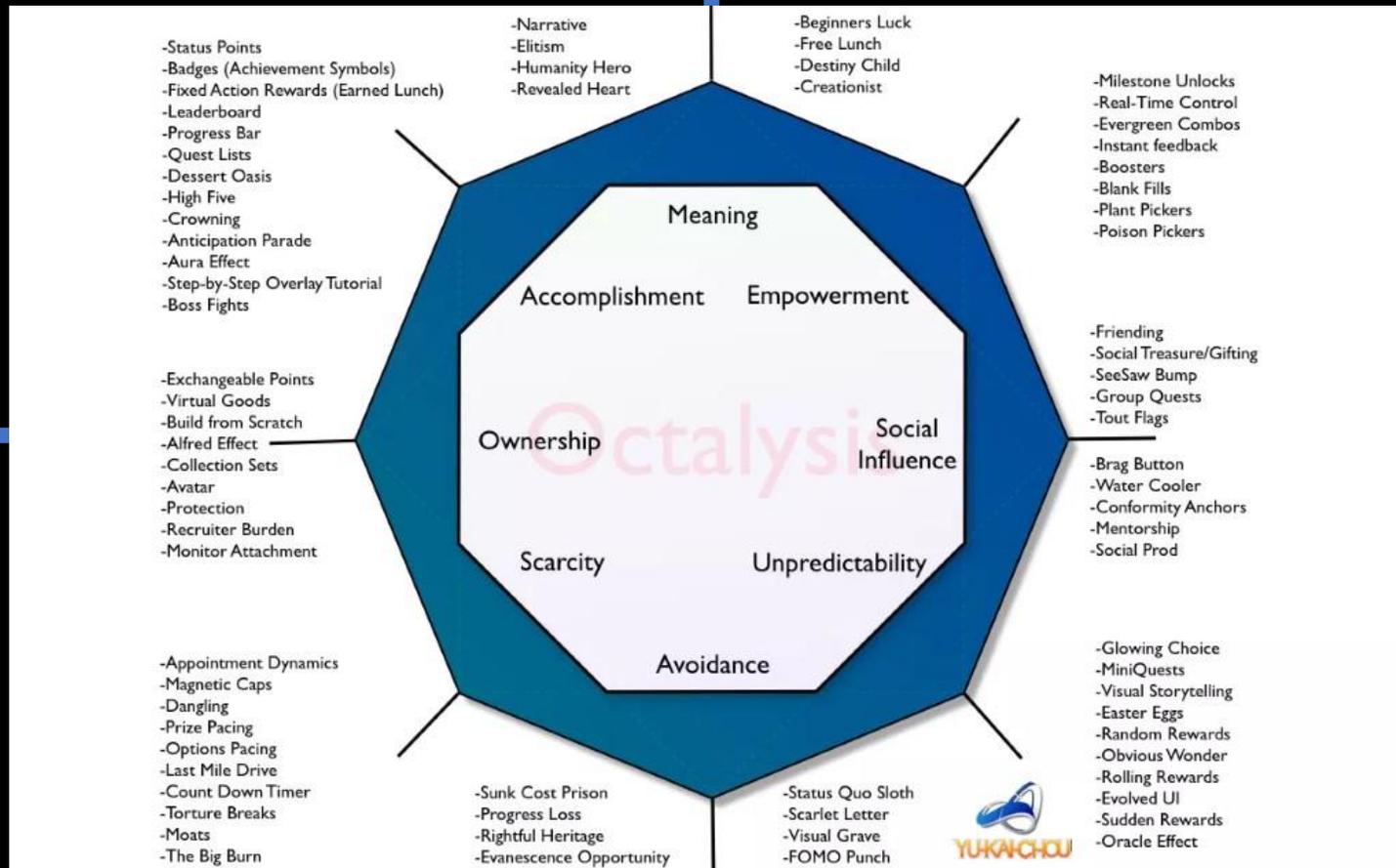
Gamification « White hat »

Gamification « Black hat »



Le joueur se sent impuissant, il subit les mécanismes du jeu

Le joueur agit pour obtenir des gains



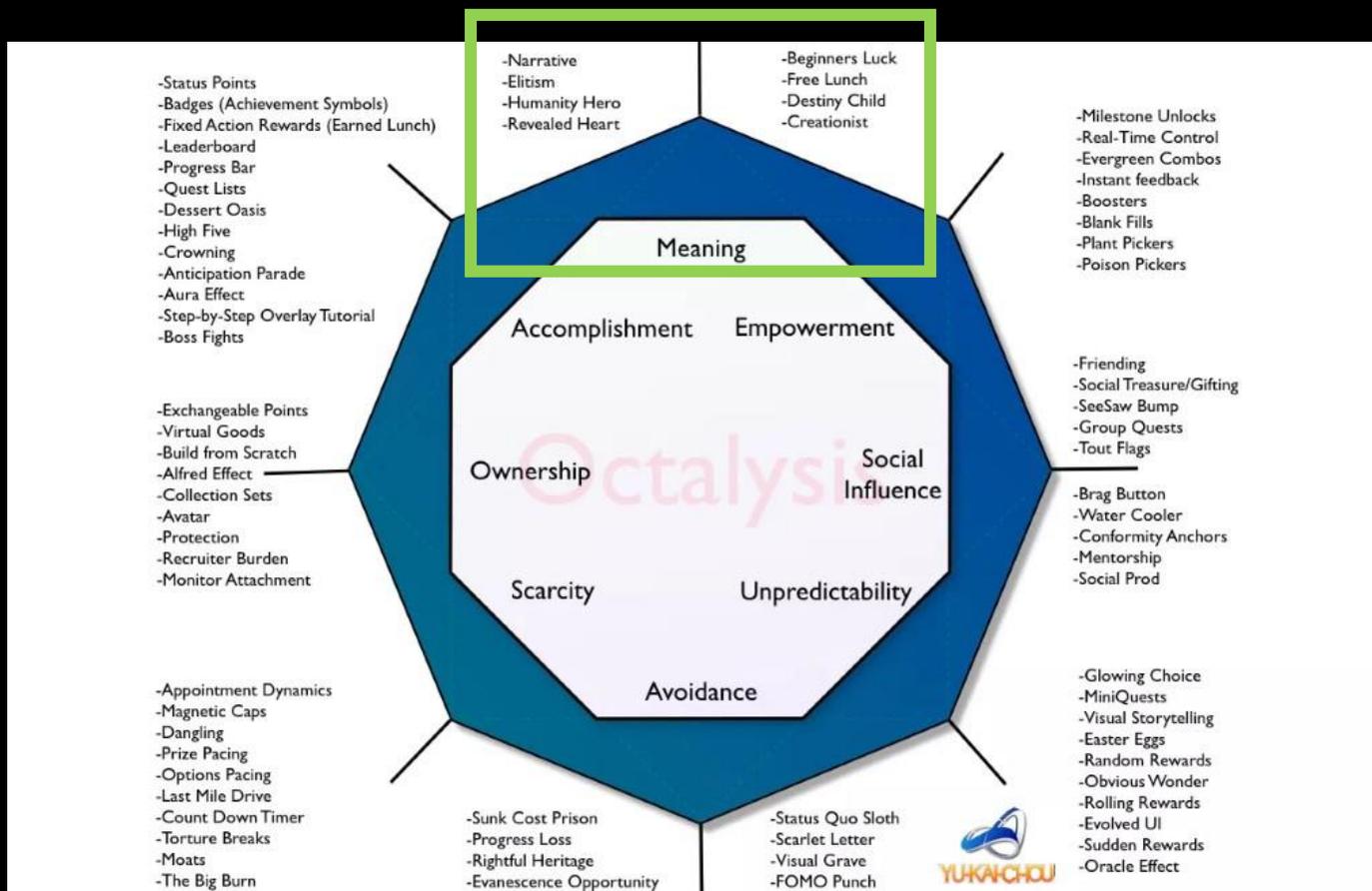
Le simple fait de jouer procure de la satisfaction

Motivations extrinsèques

Motivations intrinsèques

1^{er} levier motivationnel

Sens épique et vocation

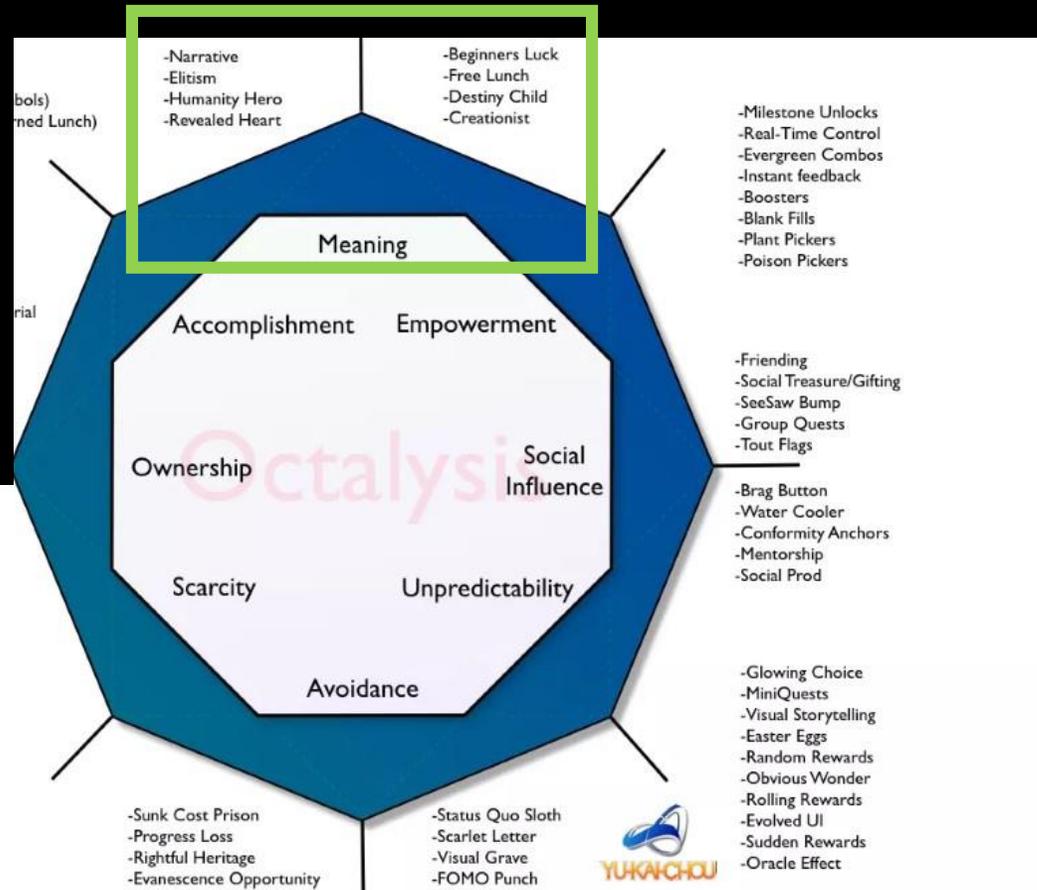


1^{er} levier motivationnel

Sens épique et vocation

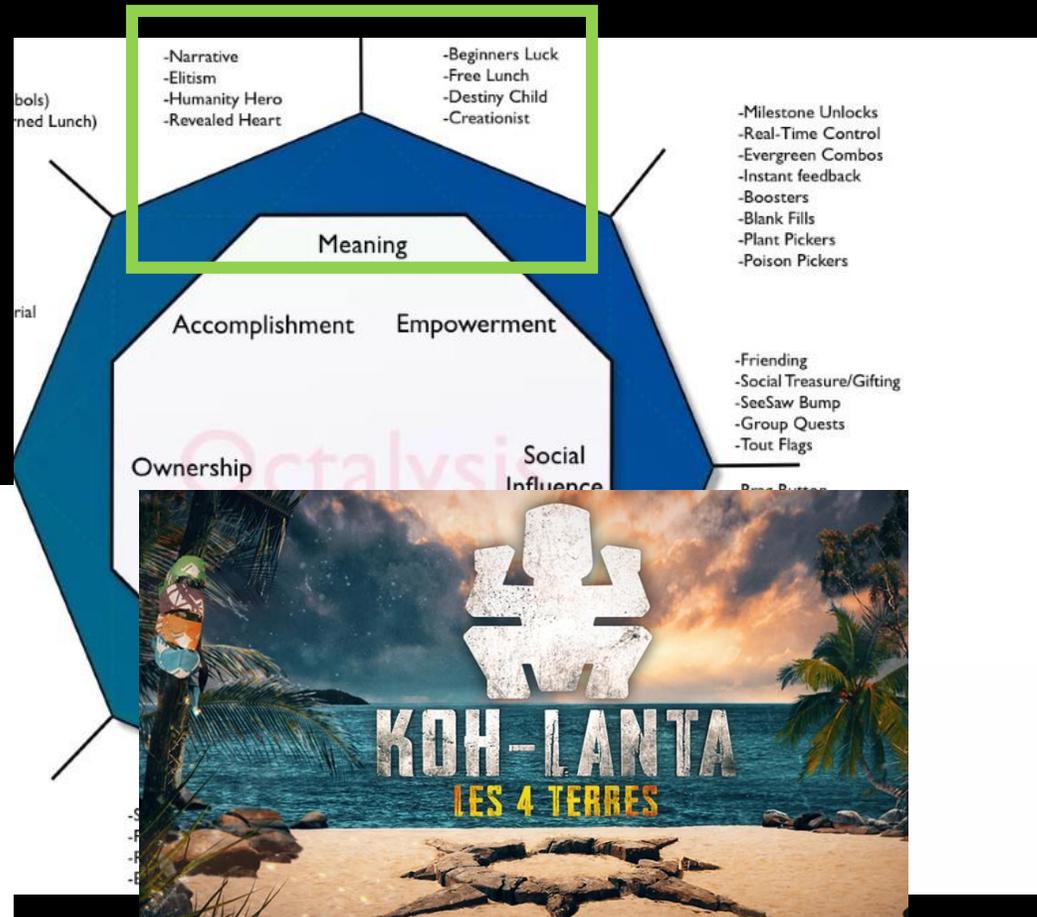


- Collection Sets
- Avatar
- Protection
- Recruiter Burden



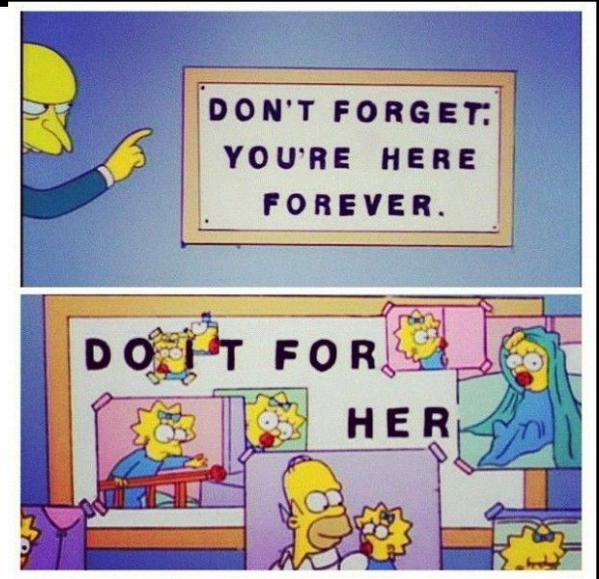
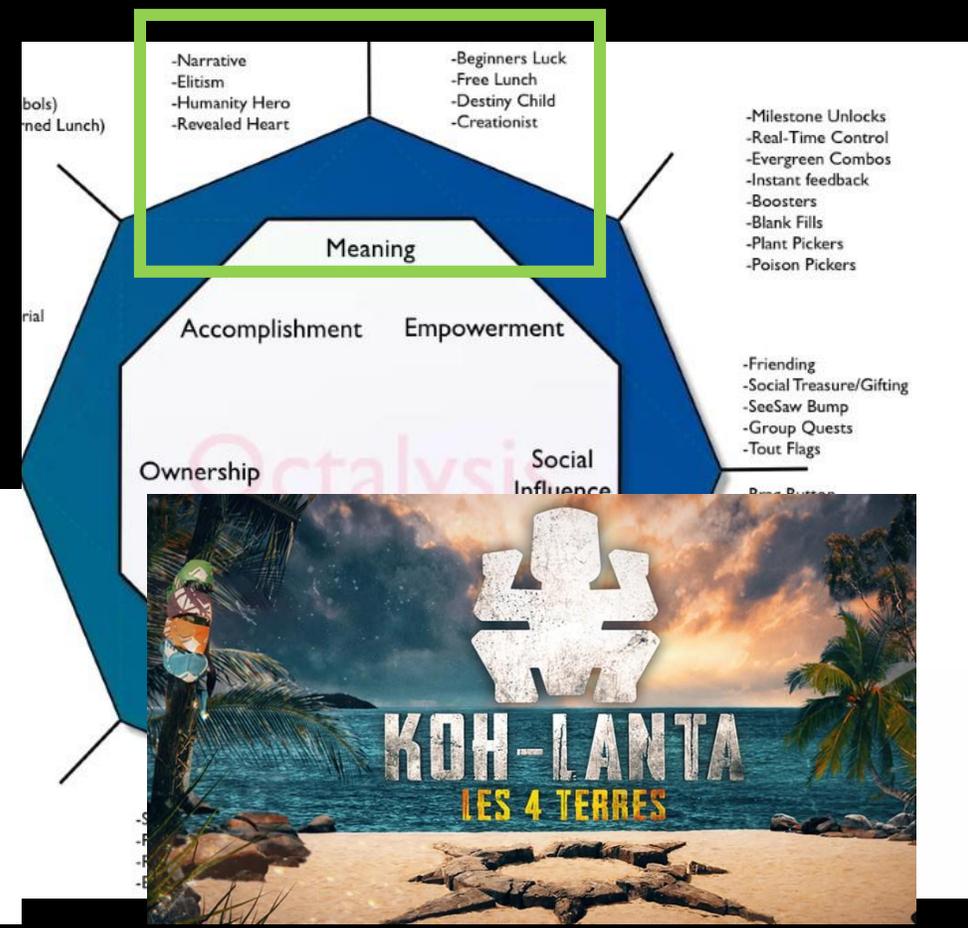
En général

1^{er} levier motivationnel Sens épique et vocation



En général

1^{er} levier motivationnel Sens épique et vocation

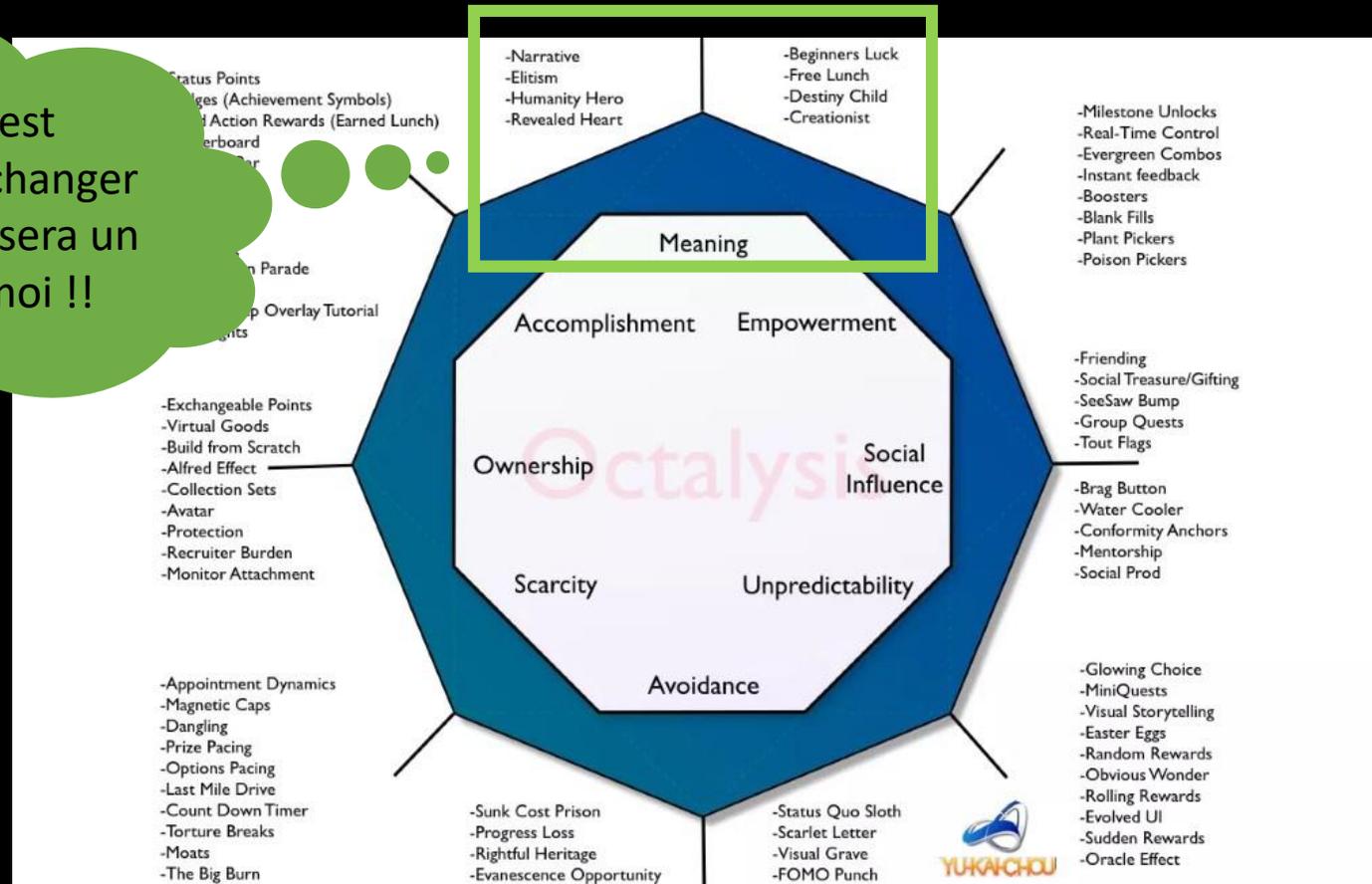


Dans le test
logiciel

1^{er} levier motivationnel

Sens épique et vocation

Ce produit est
excellent, il va changer
le monde et ce sera un
peu grâce à moi !!



Dans le test
logiciel

1^{er} levier motivationnel

Sens épique et vocation

Ce produit est
excellent, il va changer
le monde et ce sera un
peu grâce à moi !!



Hé oui il est tard, mais
il faut que je reste
encore. Au nom de la
qualité !

Dans le test logiciel

1^{er} levier motivationnel Sens épique et vocation



Ce produit est excellent, il va changer le monde et ce sera un peu grâce à moi !!

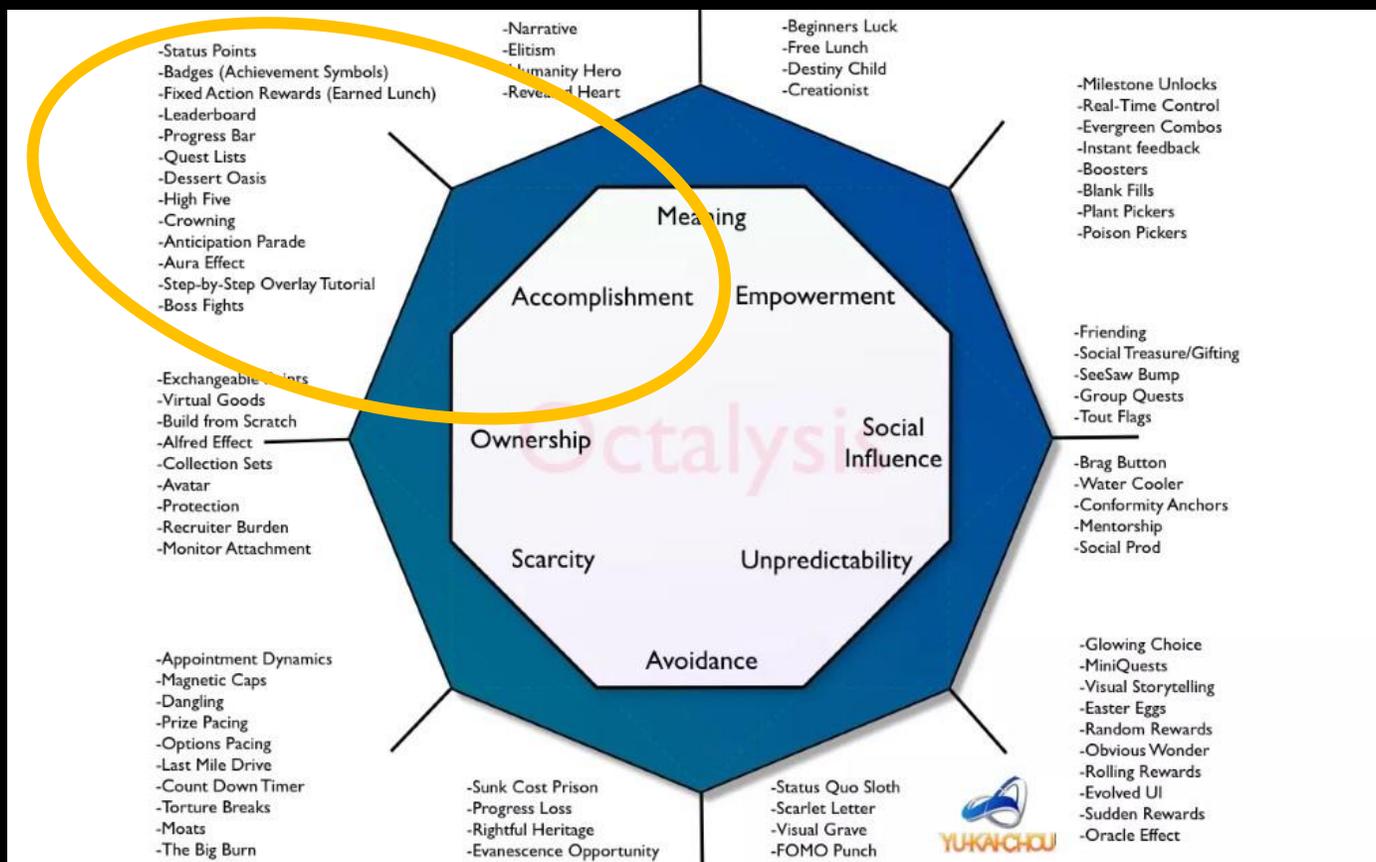
On va y arriver, comme toujours, on est la meilleure team !!!

Hé oui il est tard, mais il faut que je reste encore. Au nom de la qualité !

2^e levier motivationnel

Développement et accomplissement

« PBL »

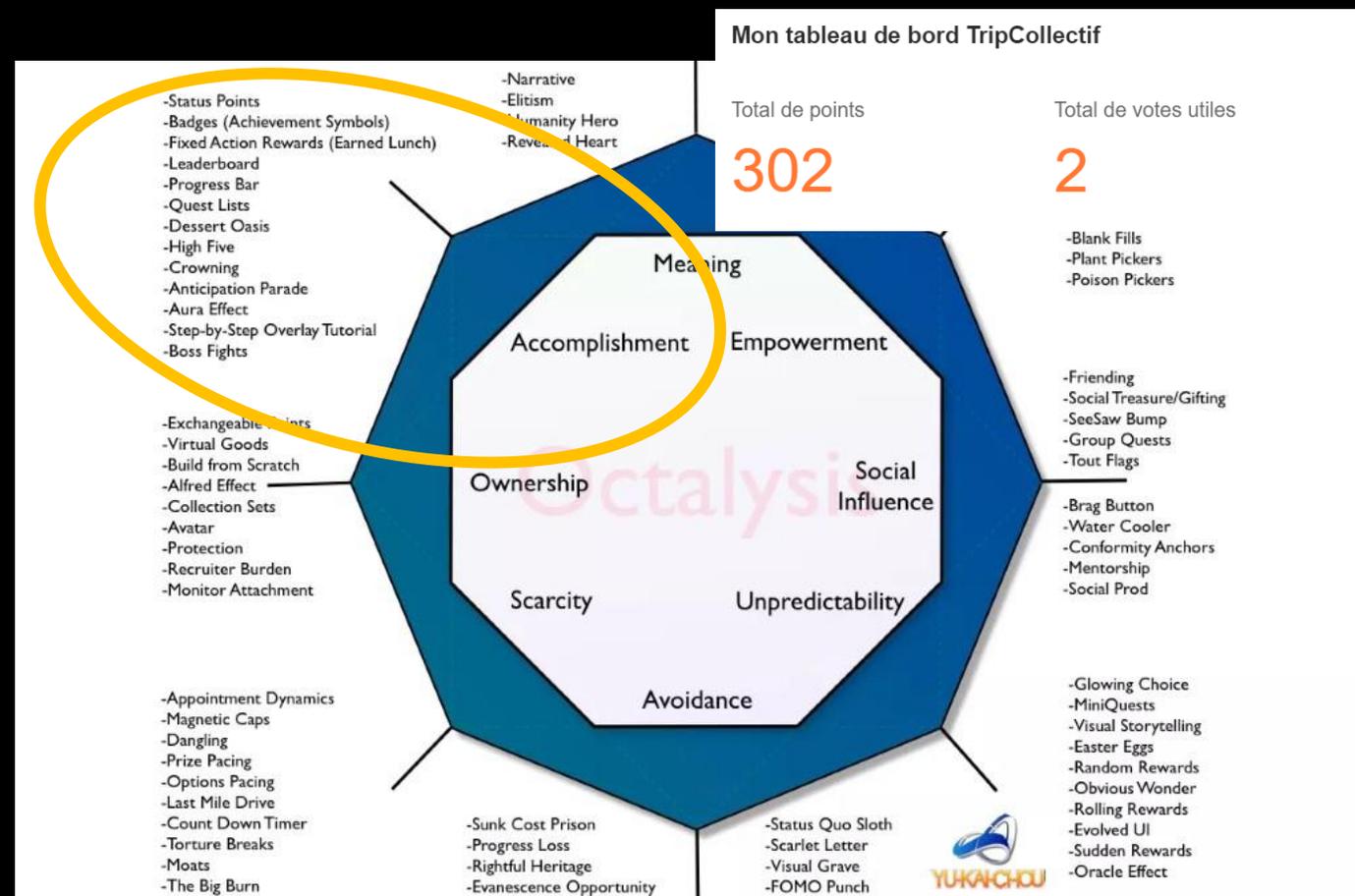


En général

2^e levier motivationnel

Développement et accomplissement

« PBL »



En général

2^e levier motivationnel

Développement et accomplissement

« PBL »

The dashboard displays the following information:

- Total de points:** 302
- Total de votes utiles:** 2
- Niveau actuel:** 1 (Progress bar from 1 to 2)
- Prochain niveau:** 2
- Encore 198 points** needed for the next level.
- Force du profil: Intermédiaire** (Progress bar from 0 to 100%)

The central diagram is an Octalysis model with the following components:

- Meaning:** -Narrative, -Elitism, -Humanity Hero, -Revealed Heart
- Accomplishment:** -Status Points, -Badges (Achievement Symbols), -Fixed Action Rewards (Earned Lunch), -Leaderboard, -Progress Bar, -Quest Lists, -Dessert Oasis, -High Five, -Crowning, -Anticipation Parade, -Aura Effect, -Step-by-Step Overlay Tutorial, -Boss Fights
- Empowerment:** -Blank Fills, -Plant Pickers, -Poison Pickers
- Social Influence:** -Friending, -Social Treasure/Gifting, -SeeSaw Bump, -Group Quests, -Tout Flags, -Brag Button, -Water Cooler, -Conformity Anchors, -Mentorship, -Social Prod
- Ownership:** -Exchangeable Rewards, -Virtual Goods, -Build from Scratch, -Alfred Effect, -Collection Sets, -Avatar, -Protection, -Recruiter Burden, -Monitor Attachment
- Scarcity:** -Appointment Dynamics, -Magnetic Caps, -Dangling, -Prize Pacing, -Options Pacing, -Last Mile Drive, -Count Down Timer, -Torture Breaks, -Moats, -The Big Burn
- Unpredictability:** -Glowing Choice, -MiniQuests, -Visual Storytelling, -Easter Eggs, -Random Rewards
- Avoidance:** -Avoidance

En général

2^e levier motivationnel

Développement et accomplissement

« PBL »

Mon tableau de bord TripCollectif

Total de points: **302**

Total de votes utiles: **2**

Niveau actuel: **1** / Prochain niveau: **2**

Encore **198** points

Continuez à écrire pour gagner plus de badges !

Force du profil: **Intermédiaire**

Accomplishment (circled in yellow):

- Status Points
- Badges (Achievement Symbols)
- Fixed Action Rewards (Earned Lunch)
- Leaderboard
- Progress Bar
- Quest Lists
- High Five
- Crowning
- Anticipation Parade
- Aura Effect
- Step-by-Step Overlay Tutorial
- Boss Fights

Empowerment (circled in yellow):

- Narrative
- Elitism
- Humanity Hero
- Revealed Heart

Ownership (circled in yellow):

- Exchangeable Rewards
- Virtual Goods
- Build from Scratch
- Alfred Effect
- Collection Sets
- Avatar
- Protection
- Recruiter Burden
- Monitor Attachment

Social Influence (circled in yellow):

- Friending
- Social Treasure/Gifting
- SeeSaw Bump
- Group Quests
- Tout Flags
- Brag Button
- Water Cooler
- Conformity Anchors
- Mentorship
- Social Prod

Meaning (circled in yellow):

- Blank Fills
- Plant Pickers
- Poison Pickers

Scarcity (circled in yellow):

- Appointment Dynamics
- Magnetic Caps
- Dangling
- Prize Pacing
- Options Pacing
- Last Mile Drive
- Count Down Timer
- Torture Breaks
- Moats
- The Big Burn

Unpredictability (circled in yellow):

- Glowing Choice
- MiniQuests
- Visual Storytelling
- Easter Eggs
- Random Rewards

Avoidance (circled in yellow):

- Avoidance

Achievements:

- Lectorat (100 lecteurs)
- Expert restaurants (Niveau 1)
- Lectorat (500 lecteurs)
- Lectorat (1 000 lecteurs)
- Passeport (2 villes)

En général

2^e levier motivationnel

Développement et accomplissement

« PBL »

Mon tableau de bord TripCollectif

Total de points: **302**

Total de votes utiles: **2**

Niveau actuel: **1** | Prochain niveau: **2**

Encore **198** points

Vous venez de faire votre millième modification ; nous vous remercions d'être une grande contributrice !

Force du profil: **Intermédiaire**

1 février 2020

Octalysis

Accomplishment, Empowerment, Ownership, Social Influence, Meaning

- Narrative
- Elitism
- Humanity Hero
- Revealed Heart
- Status Points
- Badges (Achievement Symbols)
- Fixed Action Rewards (Earned Lunch)
- Leaderboard
- Progress Bar
- Quest Lists
- Dessert Oasis
- High Five
- Crowning
- Anticipation Parade
- Aura Effect
- Step-by-Step Overlay Tutorial
- Boss Fights
- Exchangeable Rewards
- Virtual Goods
- Build from Scratch
- Alfred Effect
- Collection Sets
- Avatar
- Protection
- Recruiter Badge
- Monitor Attention
- Appointment
- Magnetic Call
- Dangling
- Prize Pacing
- Options Pacing
- Last Mile Drive
- Count Down Timer
- Torture Breaks
- Moats
- The Big Burn
- Blank Fills
- Plant Pickers
- Poison Pickers
- Friending
- Social Treasure/Gifting
- SeeSaw Bump
- Group Quests
- Tout Flags
- Brag Button

Lectorat (100 lecteurs), Expert restaurants (Niveau 1), Lectorat (500 lecteurs), Lectorat (1 000 lecteurs), Passeport (2 villes)

Continuez à écrire pour gagner plus de badges !

En général

2^e levier motivationnel

Développement et accomplissement

« PBL »

Mon tableau de bord TripCollectif

Total de points: **302**

Total de votes utiles: **2**

Niveau actuel: **1** | Prochain niveau: **2**

Encore **198** points

Continuez à écrire pour gagner plus de badges !

Vous venez de faire votre millième modification ; nous vous remercions d'être une grande contributrice !

Force du profil: **Intermédiaire**

1 février 2020

REPUTATION: **990** (+56) | top 35% overall

Next privilege: **1,000 Rep** | **See votes**

Badges: Lectorat (100 lecteurs), Expert restaurants (Niveau 1), Lectorat (500 lecteurs), Lectorat (1 000 lecteurs), Passeport (2 villes)

Accomplishment: -Narrative, -Elitism, -Humanity Hero, -Revealed Heart, -Status Points, -Badges (Achievement Symbols), -Fixed Action Rewards (Earned Lunch), -Leaderboard, -Progress Bar, -Quest Lists, -Dessert Oasis, -High Five, -Crowning, -Anticipation Parade, -Aura Effect, -Step-by-Step Overlay Tutorial, -Boss Fights, -Exchangeable Badges, -Virtual Goods, -Build from Scratch

Empowerment: -Blank Fills, -Plant Pickers, -Poison Pickers, -Friending, -Social Treasure/Gifting, -SeeSaw Bump, -Group Quests, -Tout Flags, -Brag Button

Social Influence: -Moats, -The Big Burn

Ownership: -Meaning

En général

2^e levier motivationnel

Développement et accomplissement

« PBL »

Mon tableau de bord TripCollectif

Total de points: **302**

Total de votes utiles: **2**

Niveau actuel: **1** | Prochain niveau: **2**

Encore **198** points

Encore **198** points

- Lectorat: 100 lecteurs
- Expert restaurants: Niveau 1
- Lectorat: 500 lecteurs

Contir pour g b

1 février 2020

Vous venez de faire votre millième modification ; nous vous remercions d'être une grande contributrice !

Force du profil: **Intermédiaire**

REPUTATION

990 +56

top 35% overall

Top tag: +36 selenium

Next privilege: 1,000 Rep | See votes

-Narrative
-Elitism
-Humanity Hero
-Revealed Heart

-Status Points
-Badges (Achievement Symbols)
-Fixed Action Rewards (Earned Lunch)
-Leaderboard
-Progress Bar
-Quest Lists
-High Five
-Crowning
-Anticipation Parade
-Aura Effect
-Step-by-Step Overlay Tutorial
-Boss Fights

-Exchangeable...
-Virtual Goods
-Build from Scratch

Meaning
Accomplishment
Empowerment
Ownership
Social Influence

-Blank Fills
-Plant Pickers
-Poison Pickers

-Friending
-Social Treasure/Gifting
-SeeSaw Bump
-Group Quests
-Tout Flags

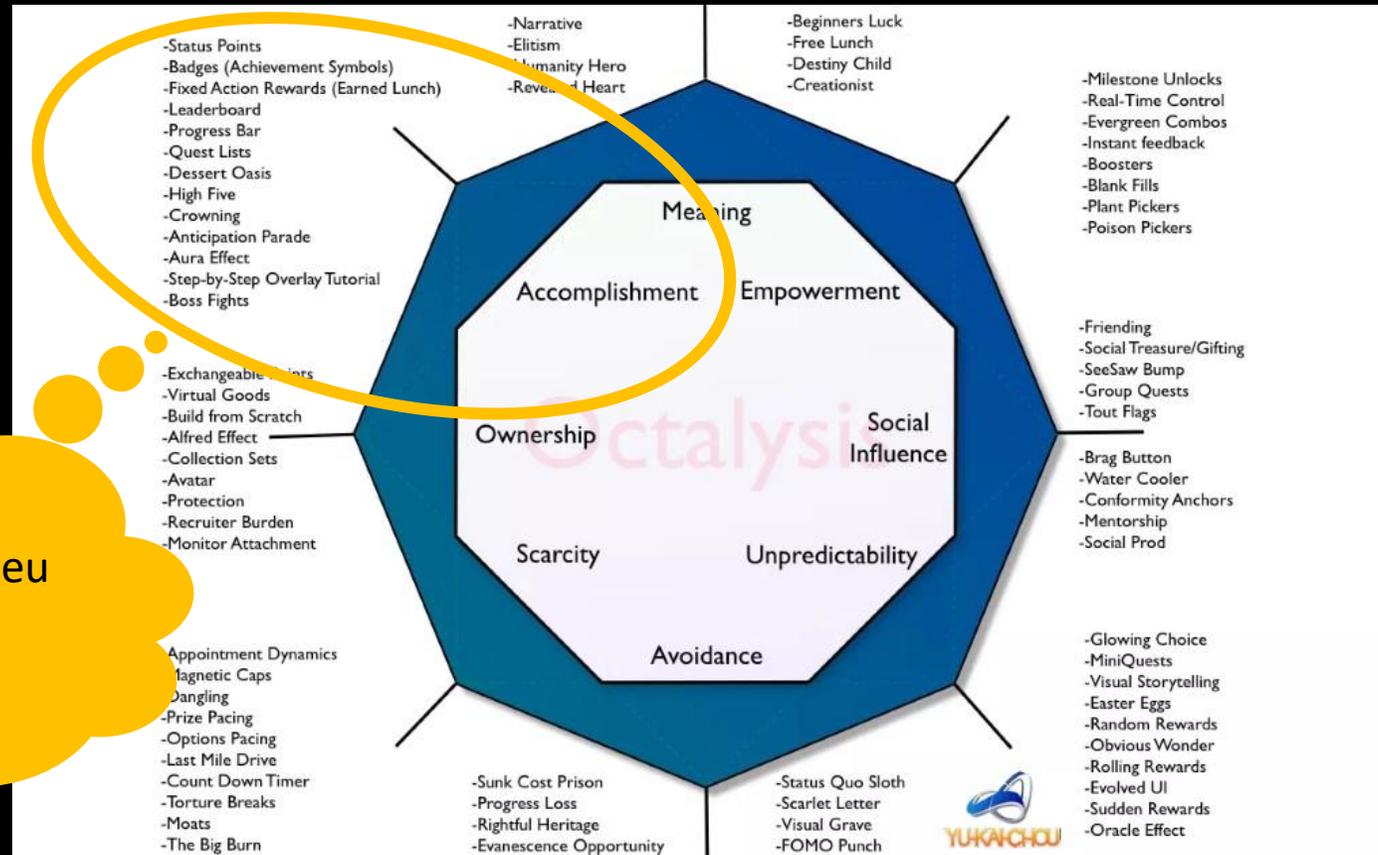
-Brag Button

EXAM A+

Dans le test
logiciel

2^e levier motivationnel

Développement et accomplissement

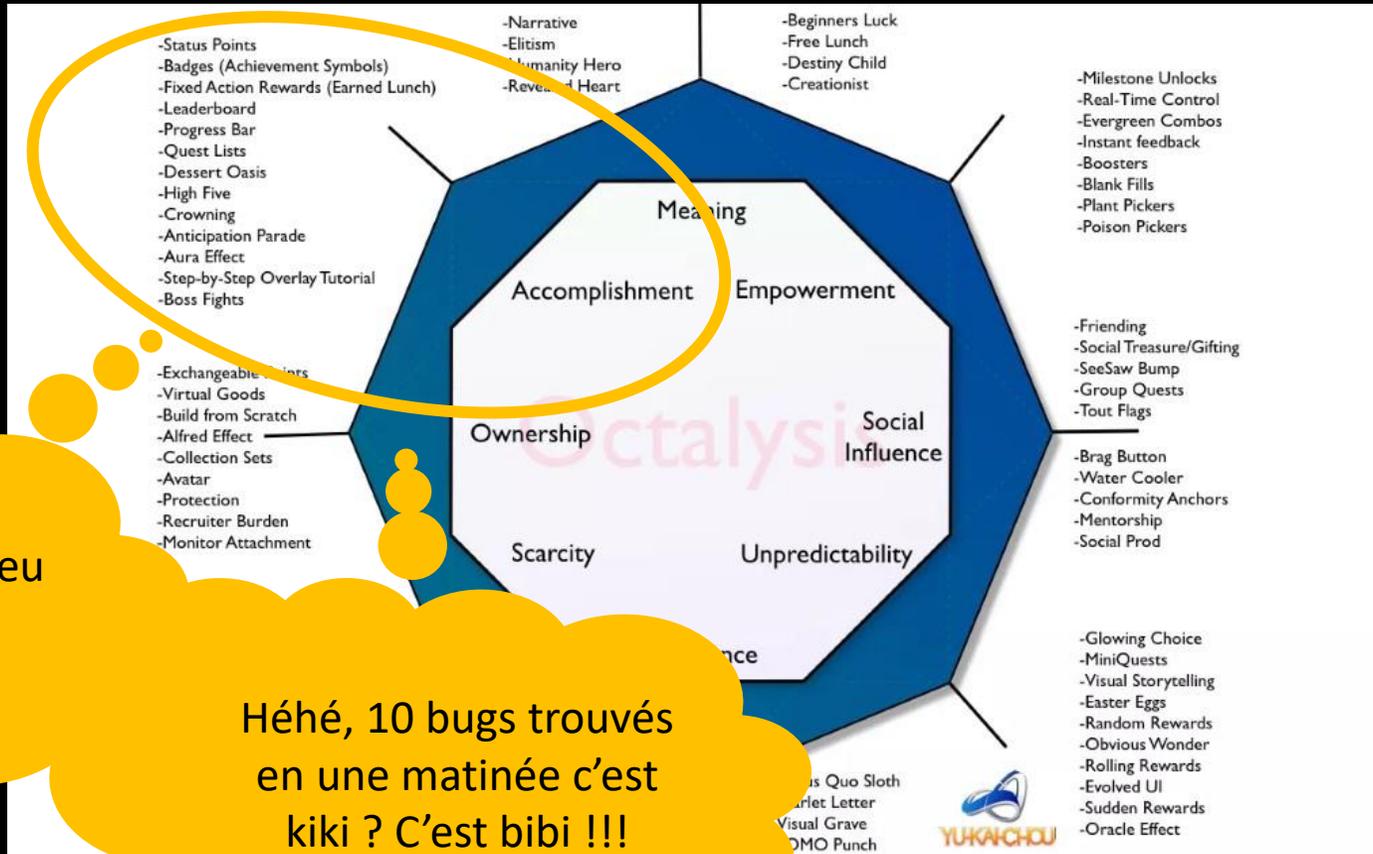


Oooh trop bien j'ai eu
la certif ISTQB !!!

Dans le test
logiciel

2^e levier motivationnel

Développement et accomplissement



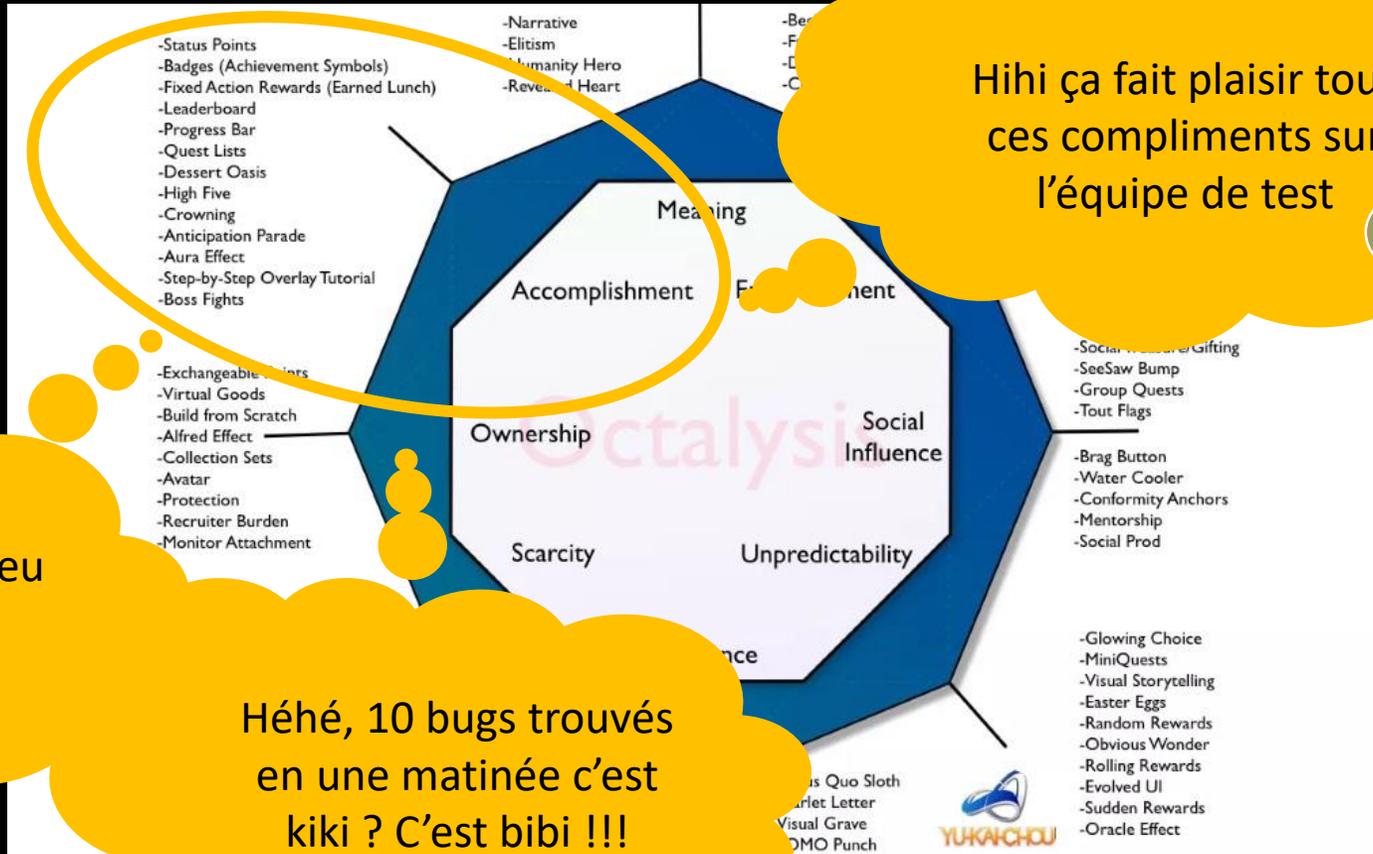
Oooh trop bien j'ai eu
la certif ISTQB !!!

Héhé, 10 bugs trouvés
en une matinée c'est
kiki ? C'est bibi !!!

Dans le test
logiciel

2^e levier motivationnel

Développement et accomplissement



Hihi ça fait plaisir tous
ces compliments sur
l'équipe de test

Oooh trop bien j'ai eu
la certif ISTQB !!!

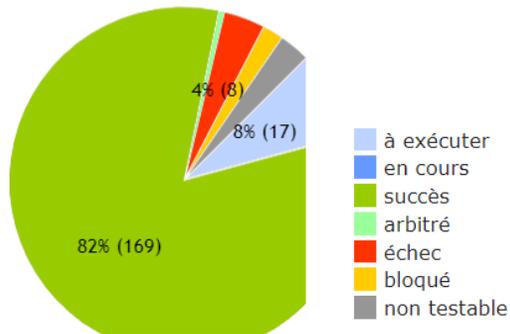
Héhé, 10 bugs trouvés
en une matinée c'est
kiki ? C'est bibi !!!

Dans le test logiciel

2^e levier motivationnel

Développement et accomplissement

Statut des tests

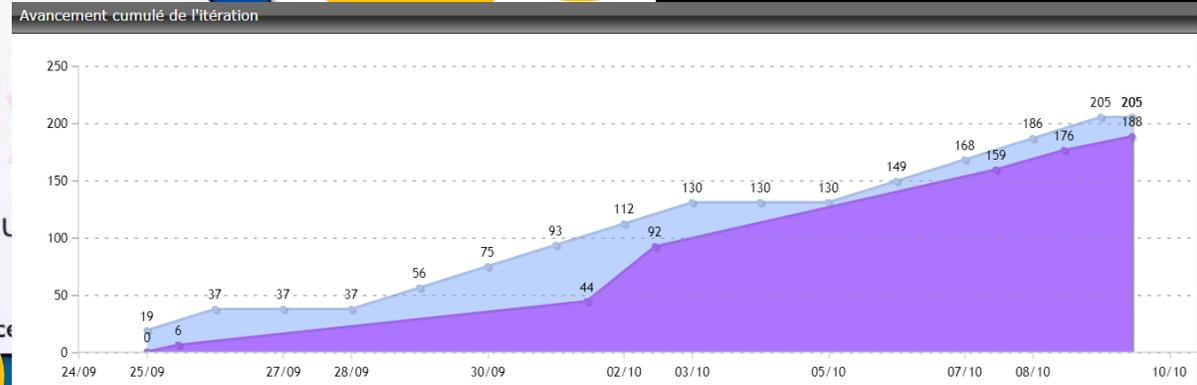


- Narrative
- Elitism
- Humanity Hero
- Revealed Heart
- Status Points
- Badges (Achievement Symbols)
- Fixed Action Rewards (Earned Lunch)
- Leaderboard
- Progress Bar
- Quest Lists
- Desert Oasis
- High Five
- Crowning
- Anticipation Parade
- Aura Effect
- Step-by-Step Overlay Tutorial
- Boss Fights
- Exchangeable Weapons
- Virtual Goods
- Build from Scratch
- Alfred Effect
- Collection Sets
- Avatar
- Protection
- Recruiter Burden
- Monitor Attachment

Hihi ça fait plaisir tous ces compliments sur l'équipe de test

Oooh trop bien j'ai eu la certif ISTQB !!!

Héhé, 10 bugs trouvés en une matinée c'est kiki ? C'est bibi !!!

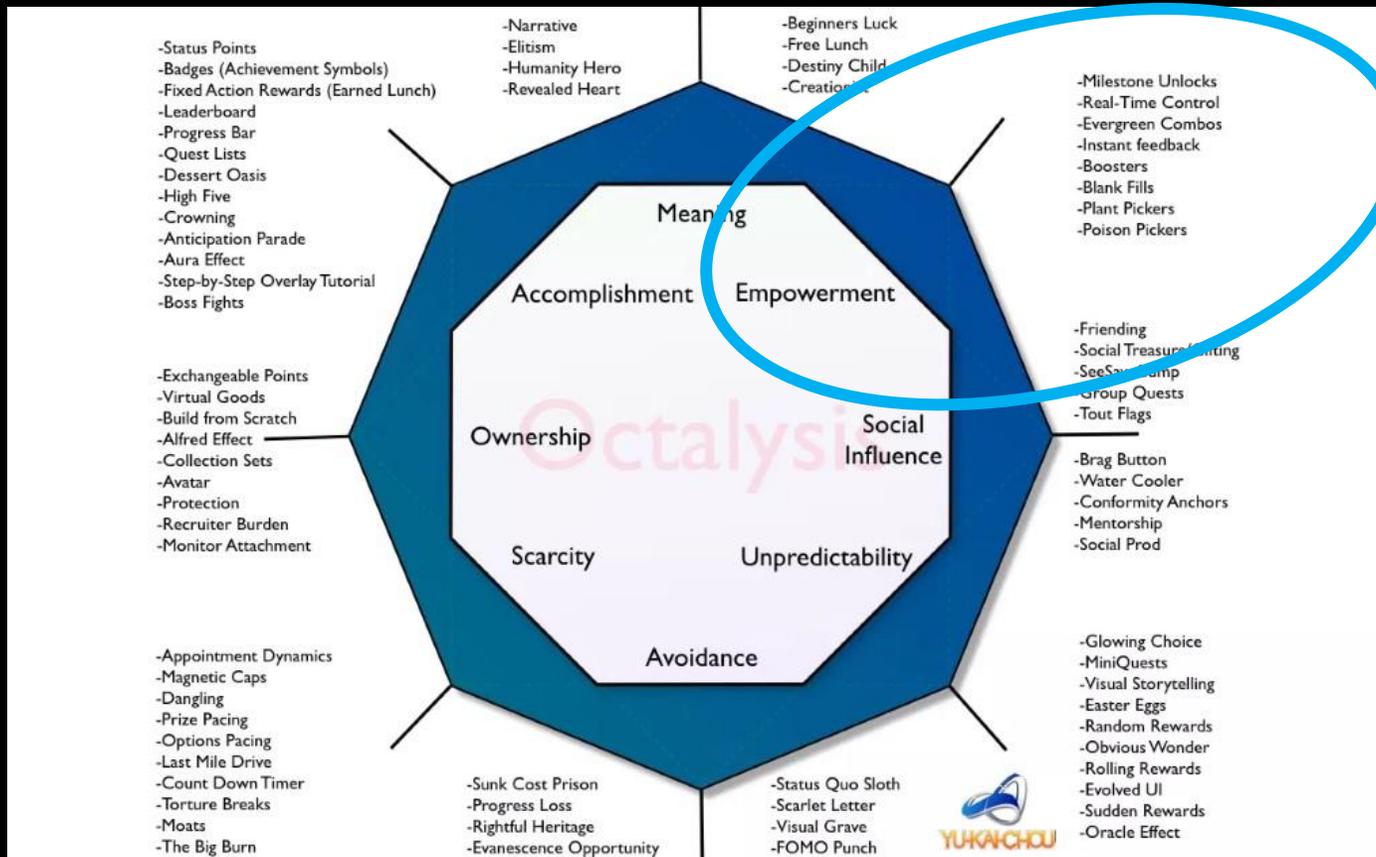


- Random Rewards
- Obvious Wonder
- Rolling Rewards
- Evolved UI
- Sudden Rewards
- Oracle Effect



3^e levier motivationnel

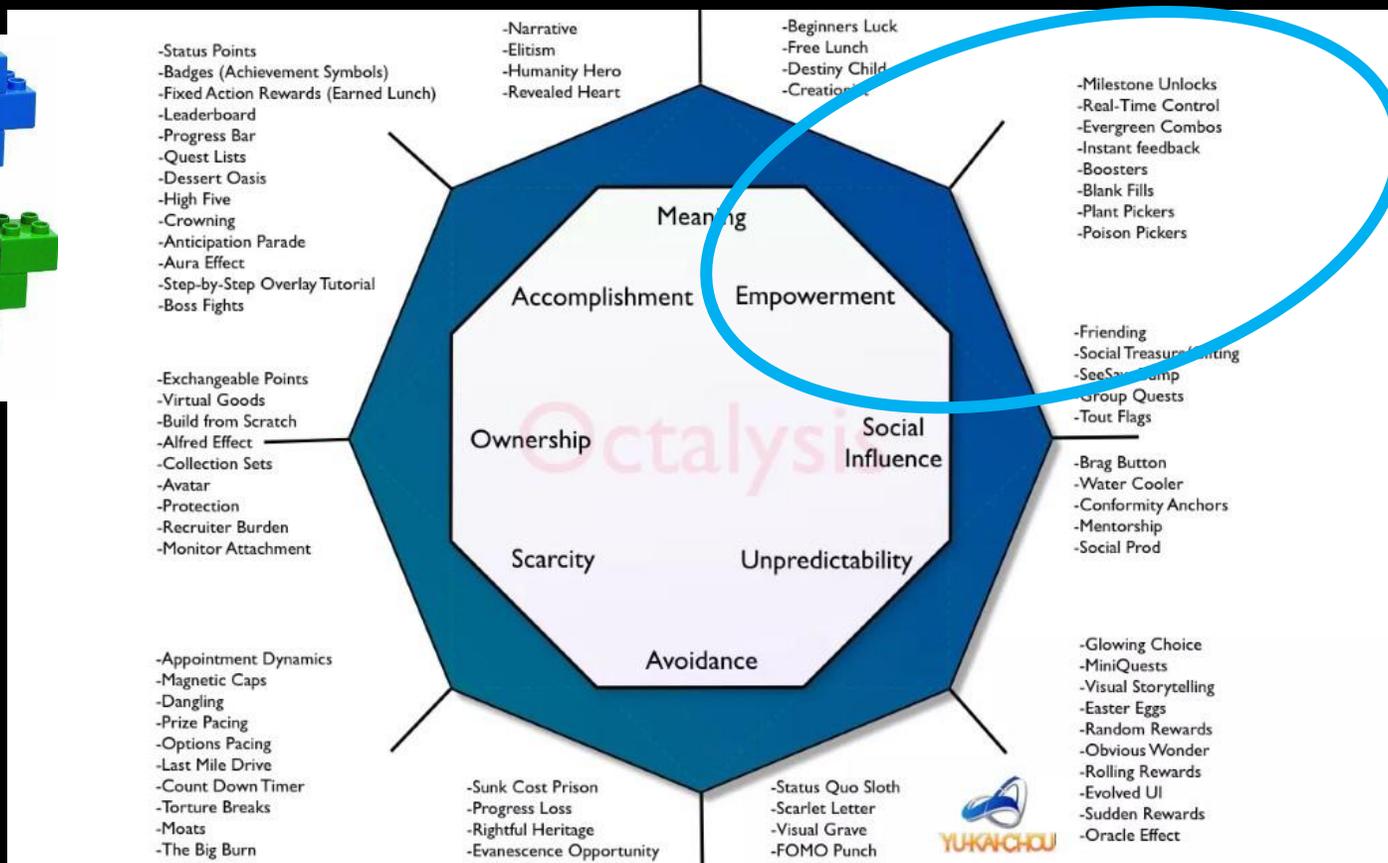
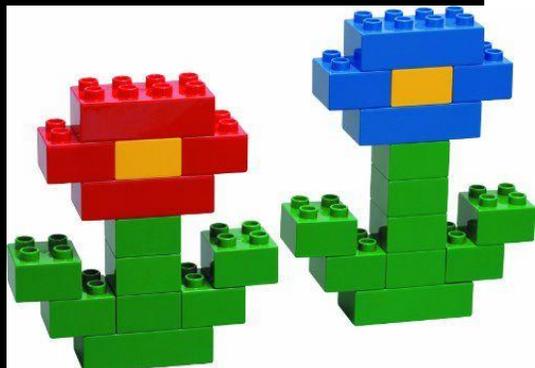
Renforcement de la créativité et feedback



3^e levier motivationnel

Renforcement de la créativité et feedback

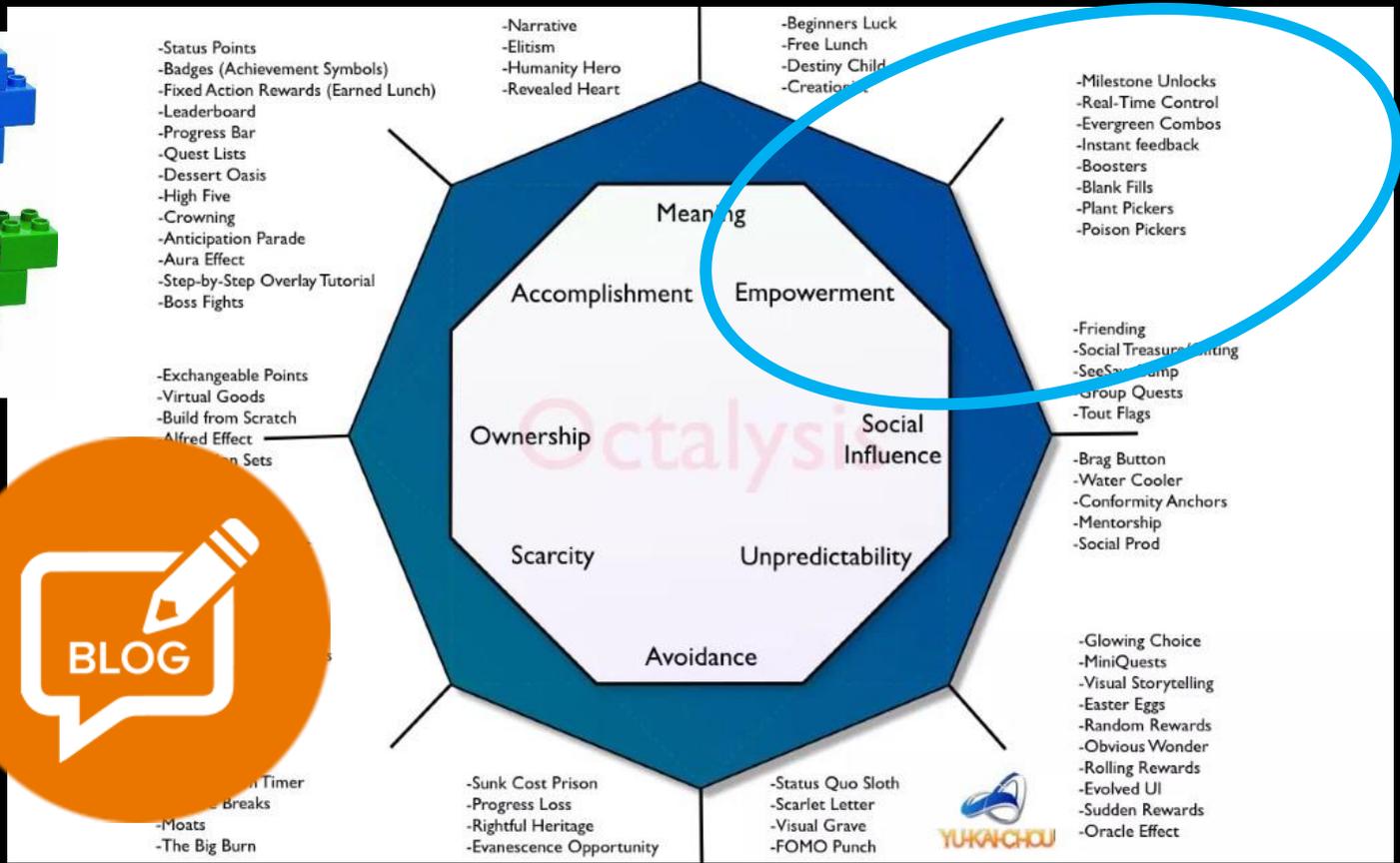
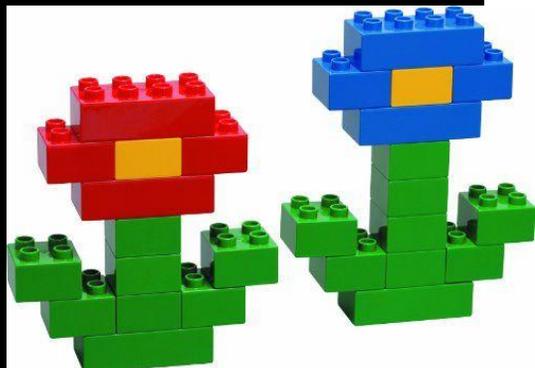
En général



3^e levier motivationnel

Renforcement de la créativité et feedback

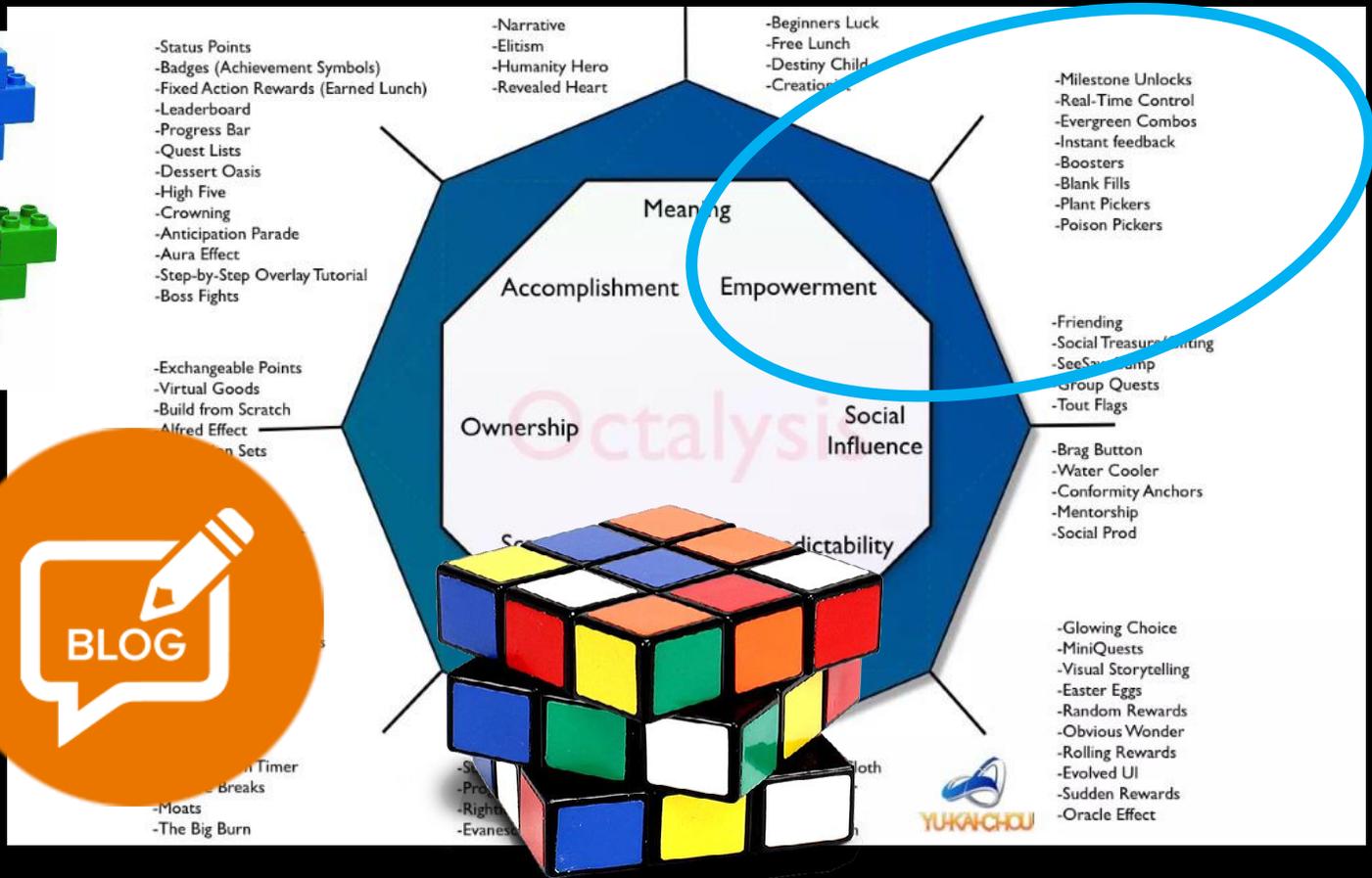
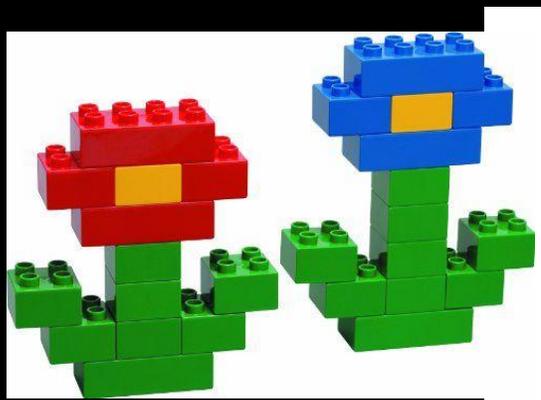
En général



3^e levier motivationnel

Renforcement de la créativité et feedback

En général



- Status Points
- Badges (Achievement Symbols)
- Fixed Action Rewards (Earned Lunch)
- Leaderboard
- Progress Bar
- Quest Lists
- Dessert Oasis
- High Five
- Crowning
- Anticipation Parade
- Aura Effect
- Step-by-Step Overlay Tutorial
- Boss Fights
- Narrative
- Elitism
- Humanity Hero
- Revealed Heart
- Beginners Luck
- Free Lunch
- Destiny Child
- Creation
- Milestone Unlocks
- Real-Time Control
- Evergreen Combos
- Instant feedback
- Boosters
- Blank Fills
- Plant Pickers
- Poison Pickers
- Exchangeable Points
- Virtual Goods
- Build from Scratch
- Alfred Effect
- Action Sets
- Friending
- Social Treasure Hunting
- See Someone Camp
- Group Quests
- Tout Flags
- Brag Button
- Water Cooler
- Conformity Anchors
- Mentorship
- Social Prod
- Glowing Choice
- MiniQuests
- Visual Storytelling
- Easter Eggs
- Random Rewards
- Obvious Wonder
- Rolling Rewards
- Evolved UI
- Sudden Rewards
- Oracle Effect
- Timer
- Breaks
- Moats
- The Big Burn
- Pro
- Rights
- Evanesc
- Sloth

YUKACHOU

3^e levier motivationnel

Renforcement de la créativité et feedback

En général

The central diagram, titled '3^e levier motivationnel', is a large blue shape with several sections. A blue circle highlights the 'Empowerment' section. The diagram is surrounded by various images: two LEGO flowers (one red, one blue), a tray of colorful cupcakes, and a Rubik's cube. A watermark 'Catalysis' is visible in the center of the diagram.

Empowerment

- Beginners Luck
- Free Lunch
- Destiny Child
- Creative...

Ownership

- Exchange...
- Virtual Goods
- Build from Scratch
- Alfred Effect
- ...

Social Influence

- Milestone Unlocks
- Real-Time Control
- Evergreen Combos
- Instant feedback
- Boosters
- Blank Fills
- Plant Pickers
- Poison Pickers

Meaning

- Friending
- Social Treas...
- See...
- Group Quests
- Tout Flags

Dictability

- Brag Button
- Water Cooler
- Conformity Anchors
- Mentorship
- Social Prod

Other sections:

- Status
- Badge
- Fixed
- Leade
- Progr
- Ques
- Dess
- High l
- Crow
- Antici
- Aura
- Step-l
- Boss l

Other sections:

- Exchang...
- Virtual Goods
- Build from Scratch
- Alfred Effect
- ...

Other sections:

- Glowing Choice
- MiniQuests
- Visual Storytelling
- Easter Eggs
- Random Rewards
- Obvious Wonder
- Rolling Rewards
- Evolved UI
- Sudden Rewards
- Oracle Effect

Other sections:

- St...
- Pro...
- Right
- Evan...

Other sections:

- Timer
- Breaks
- Moats
- The Big Burn

Other sections:

- S...
- Pro...
- Right
- Evan...

Other sections:

- Timer
- Breaks
- Moats
- The Big Burn

Other sections:

- S...
- Pro...
- Right
- Evan...

Other sections:

- Timer
- Breaks
- Moats
- The Big Burn



3^e levier motivationnel

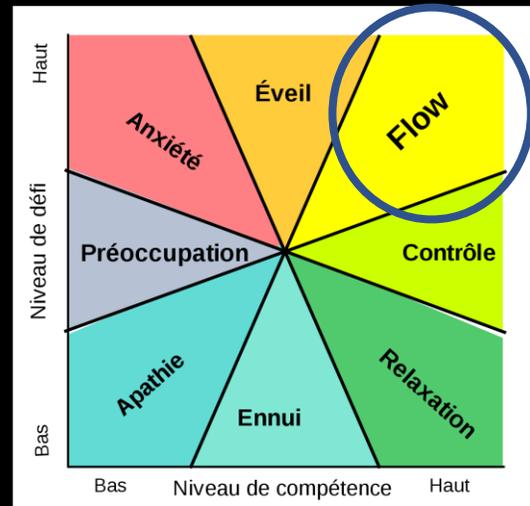
Renforcement de la créativité et feedback

En général

The central diagram is a large blue shape with several sections, each associated with a list of game mechanics:

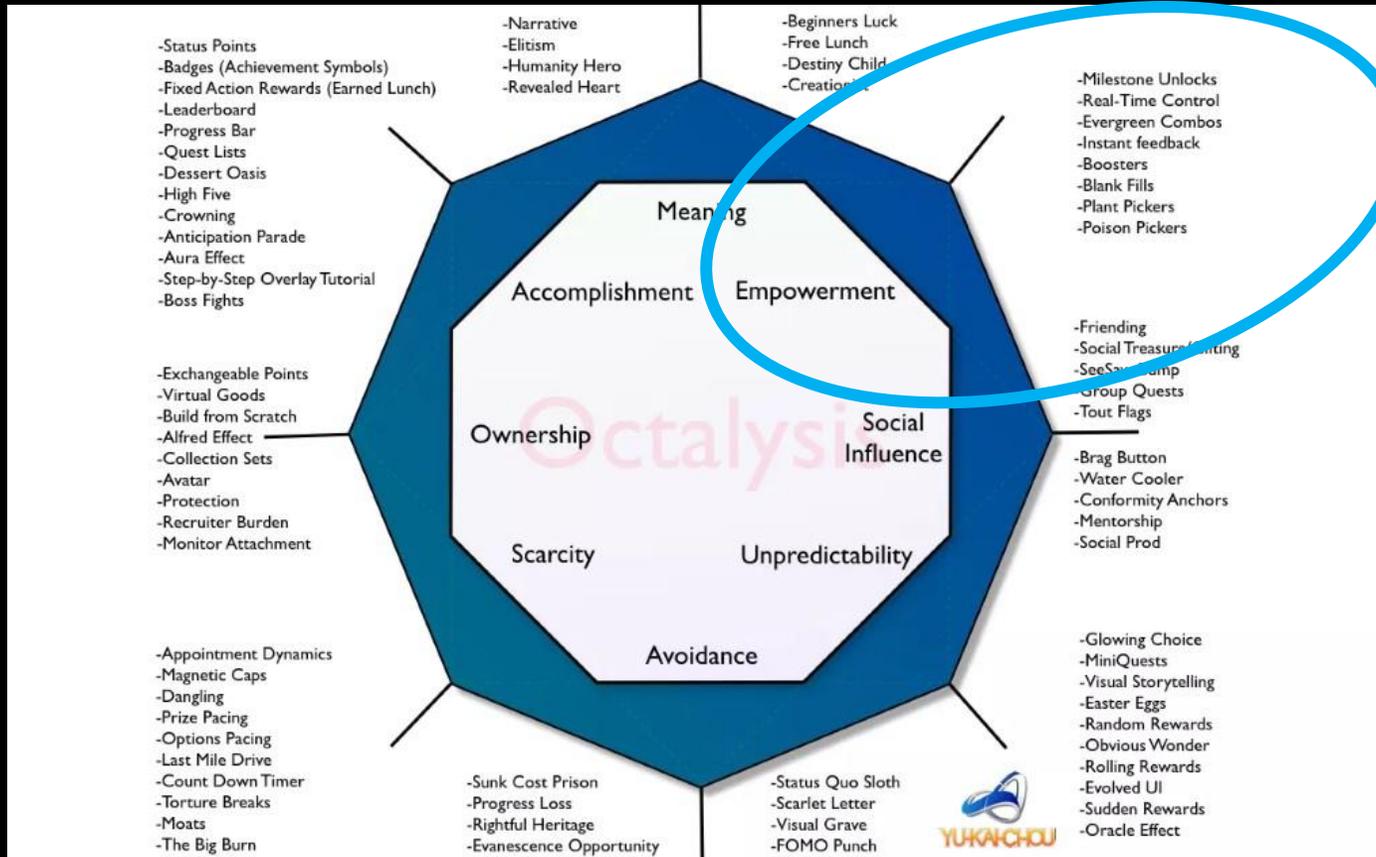
- Meaning:**
 - Beginners Luck
 - Free Lunch
 - Destiny Child
 - Creation
- Empowerment:**
 - Milestone Unlocks
 - Real-Time Control
 - Evergreen Combos
 - Instant feedback
 - Boosters
 - Blank Fills
 - Plant Pickers
 - Poison Pickers
- Social Influence:**
 - Friending
 - Social Treasure Hunting
 - See Someone
 - Group Quests
 - Tout Flags
 - Brag Button
 - Water Cooler
 - Conformity Anchors
 - Mentorship
 - Social Prod
- Ownership:**
 - Exchangeable Items
 - Virtual Goods
 - Build from Scratch
 - Alfred Effect
 - In Sets
- Dictability:**
 - Glowing Choice
 - MiniQuests
 - Visual Storytelling
 - Easter Eggs
 - Random Rewards
 - Obvious Wonder
 - Rolling Rewards
 - Evolved UI
 - Sudden Rewards
 - Oracle Effect

Other visible text in the collage includes: "Status", "Badge", "Fixed", "Leade", "Progr", "Ques", "Dess", "High l", "Crow", "Antici", "Aura", "Step-l", "Boss l", "Exchang", "Virtual Goods", "Build from Scratch", "Alfred Effect", "In Sets", "Timer", "Breaks", "Moats", "The Big Burn", "Pro", "Right", "Evan", "YUKACHOU".



3^e levier motivationnel

Renforcement de la créativité et feedback



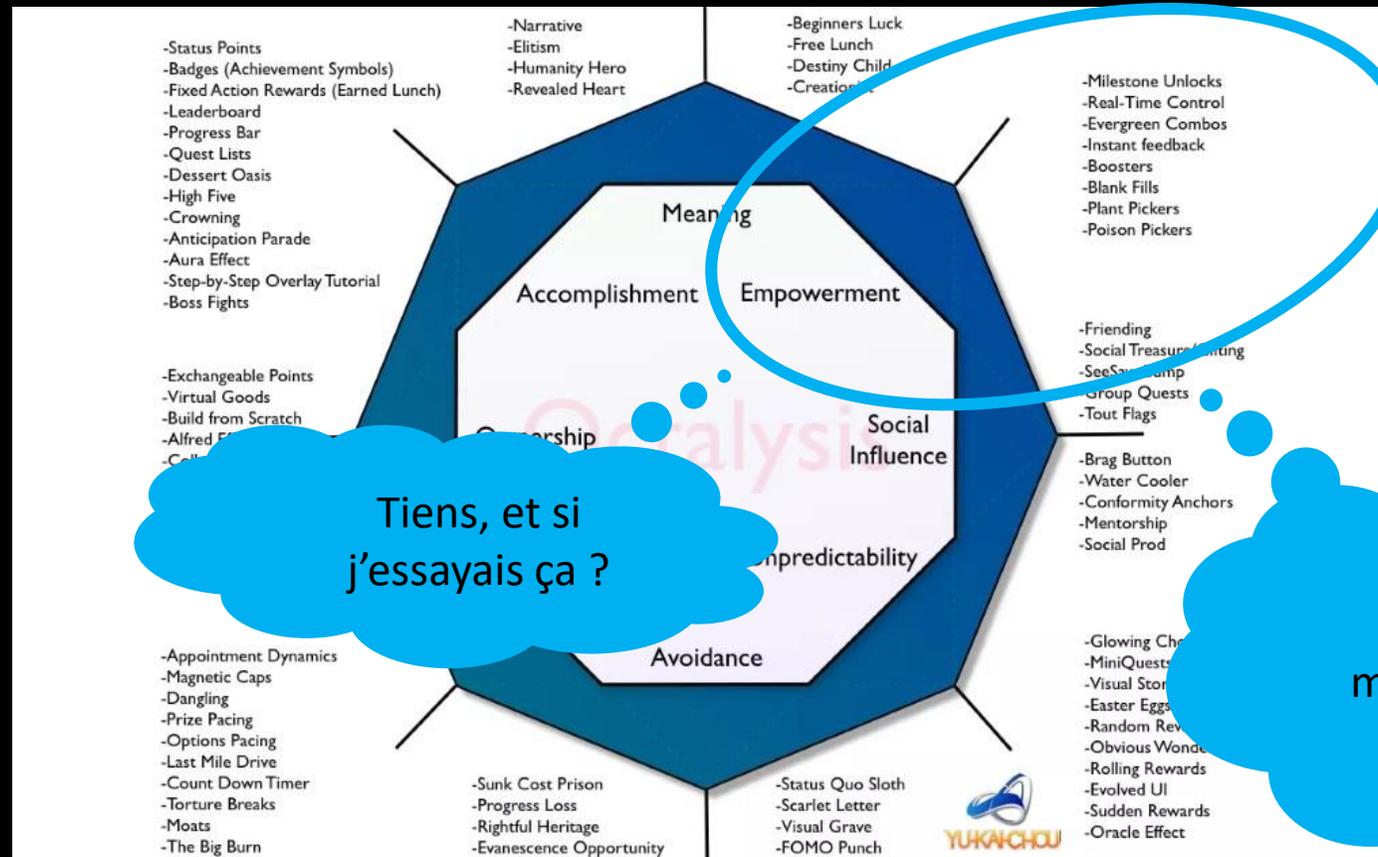
Dans nos métiers ?

3^e levier motivationnel

Renforcement de la créativité et feedback

Dans le test
logiciel

Excellent, je savais
que je trouverais
un bug en faisant
ça !!

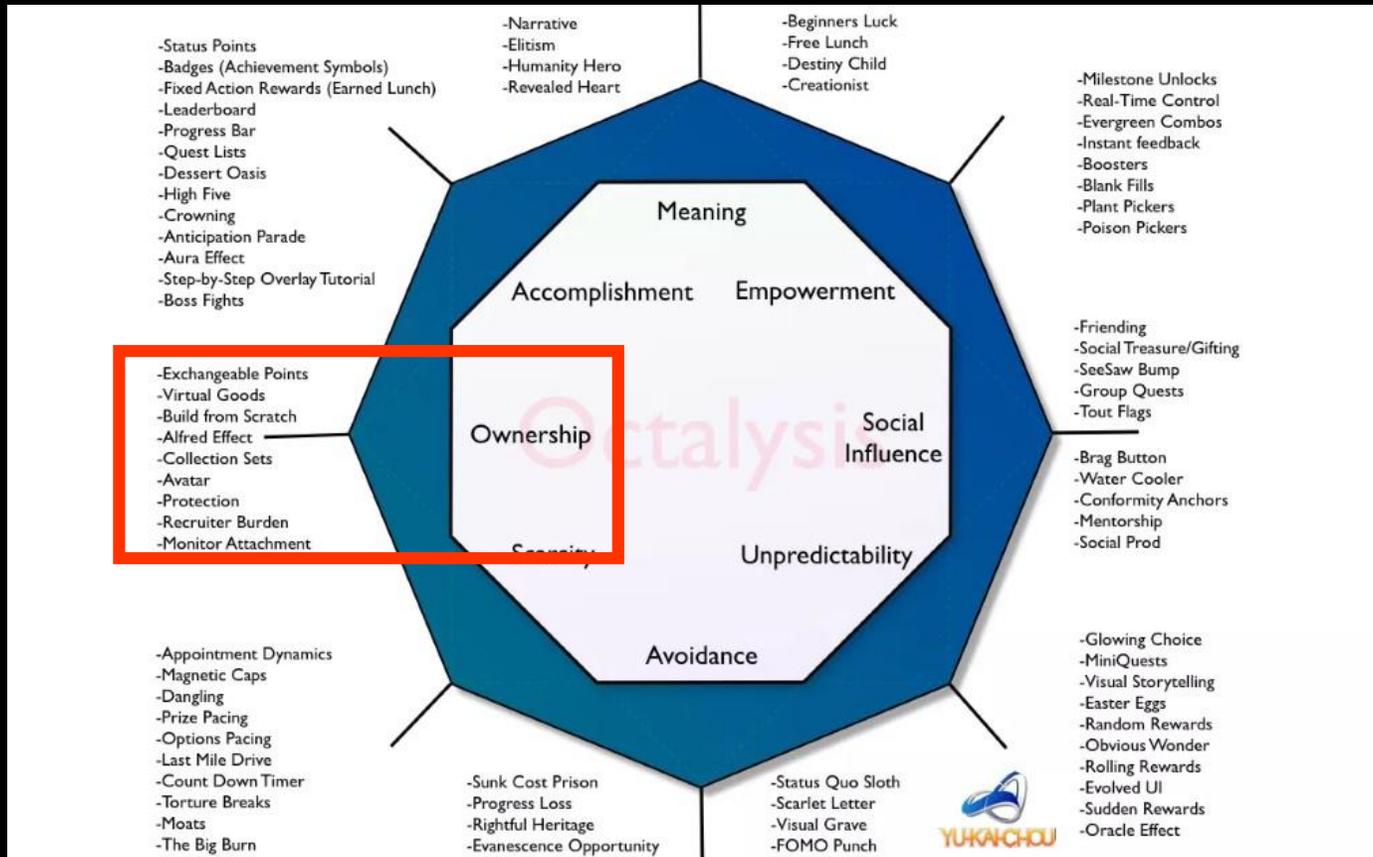


Tiens, et si
j'essayais ça ?

Elle est vraiment
marrante à tester cette
appli !

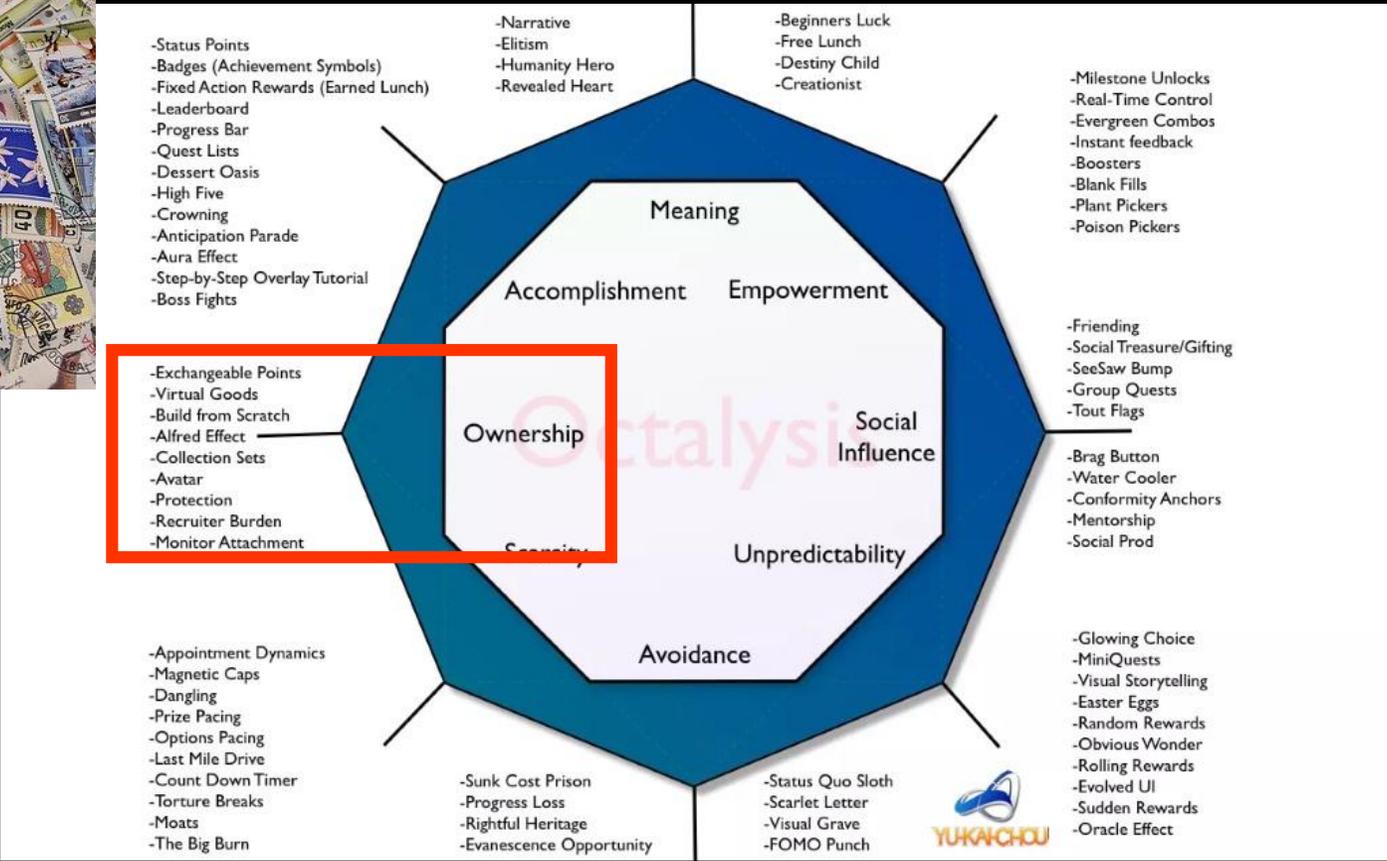
4^e levier motivationnel

Propriété et possession



4^e levier motivationnel

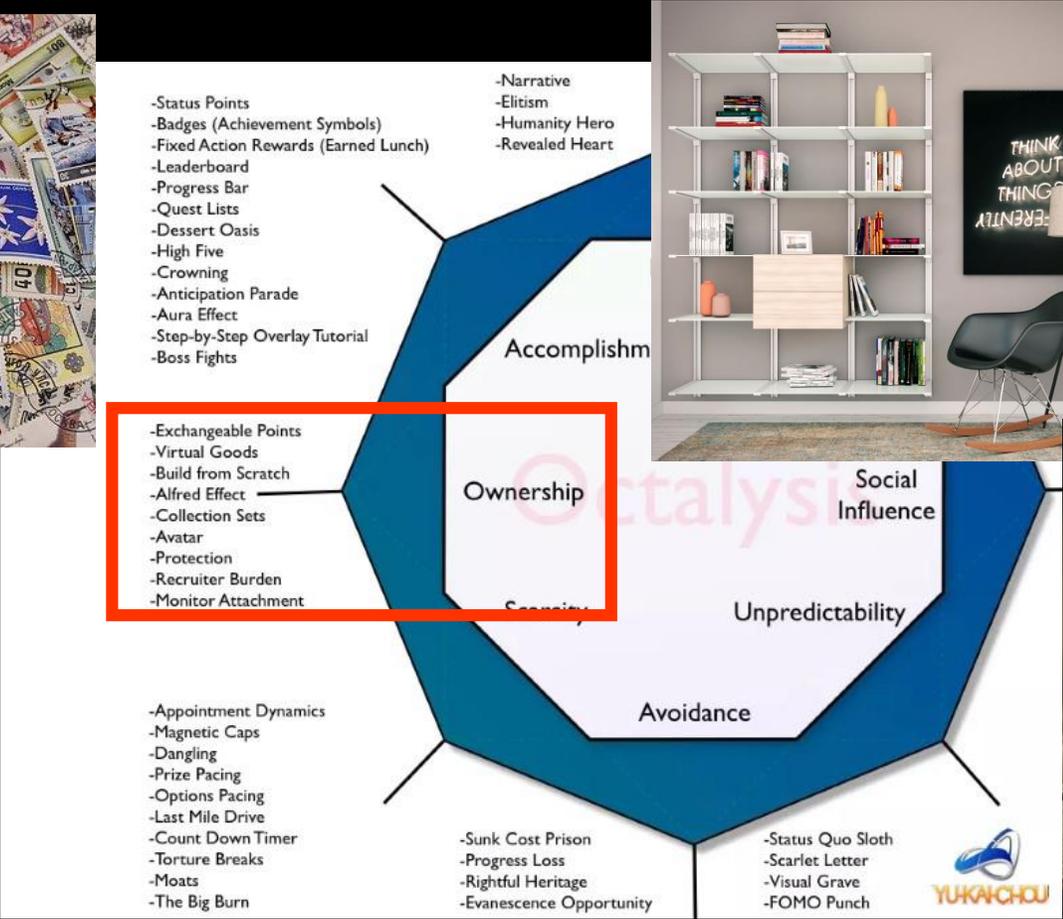
Propriété et possession



4^e levier motivationnel Propriété et possession



4^e levier motivationnel Propriété et possession



En général

4^e levier motivationnel

Propriété et possession



selenium

- selenium java data file annotation
- selenium jasmine file
- selenium tests use data file
- selenium
- selenium python

Supprimer

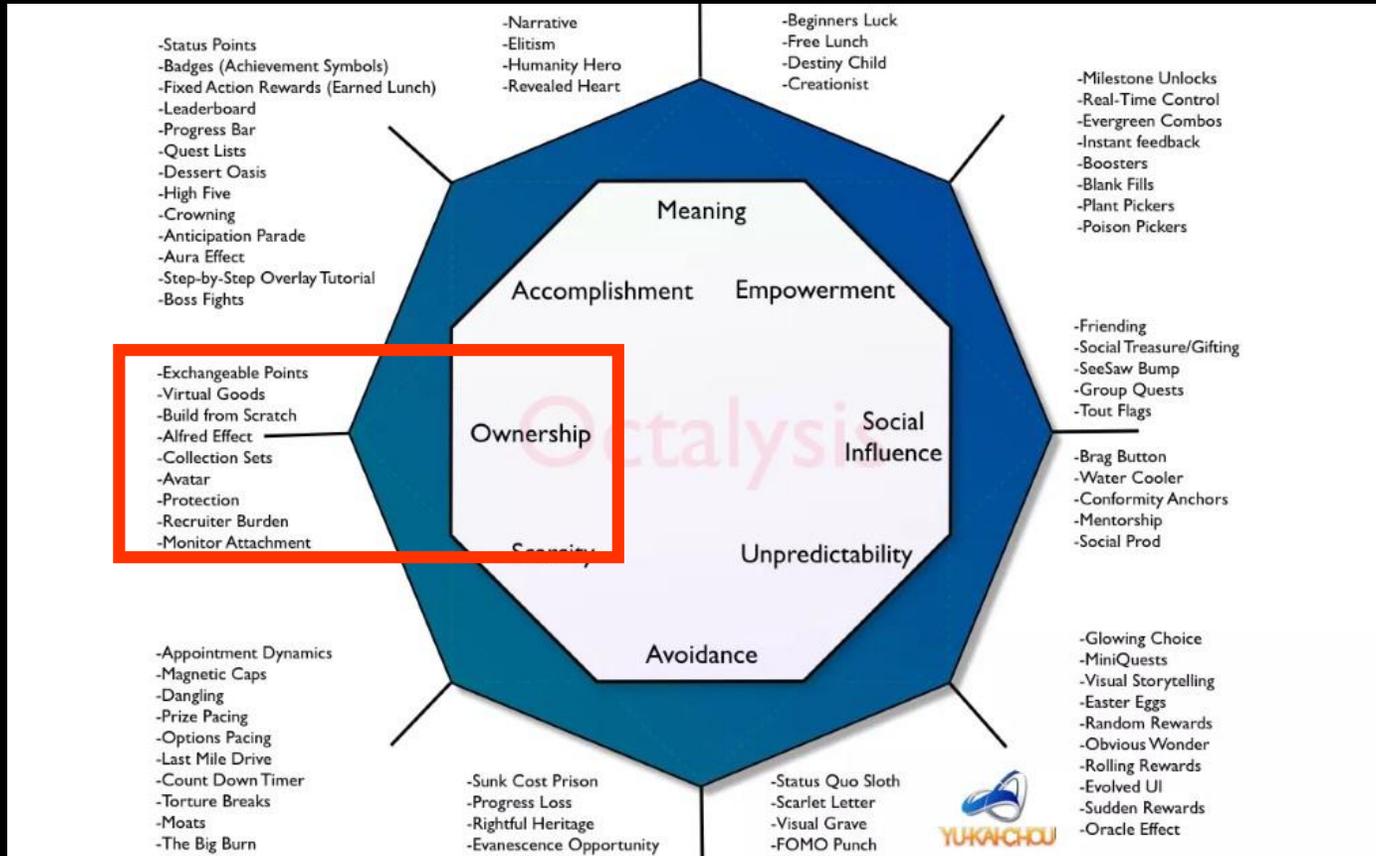
Supprimer

Supprimer



4^e levier motivationnel

Propriété et possession



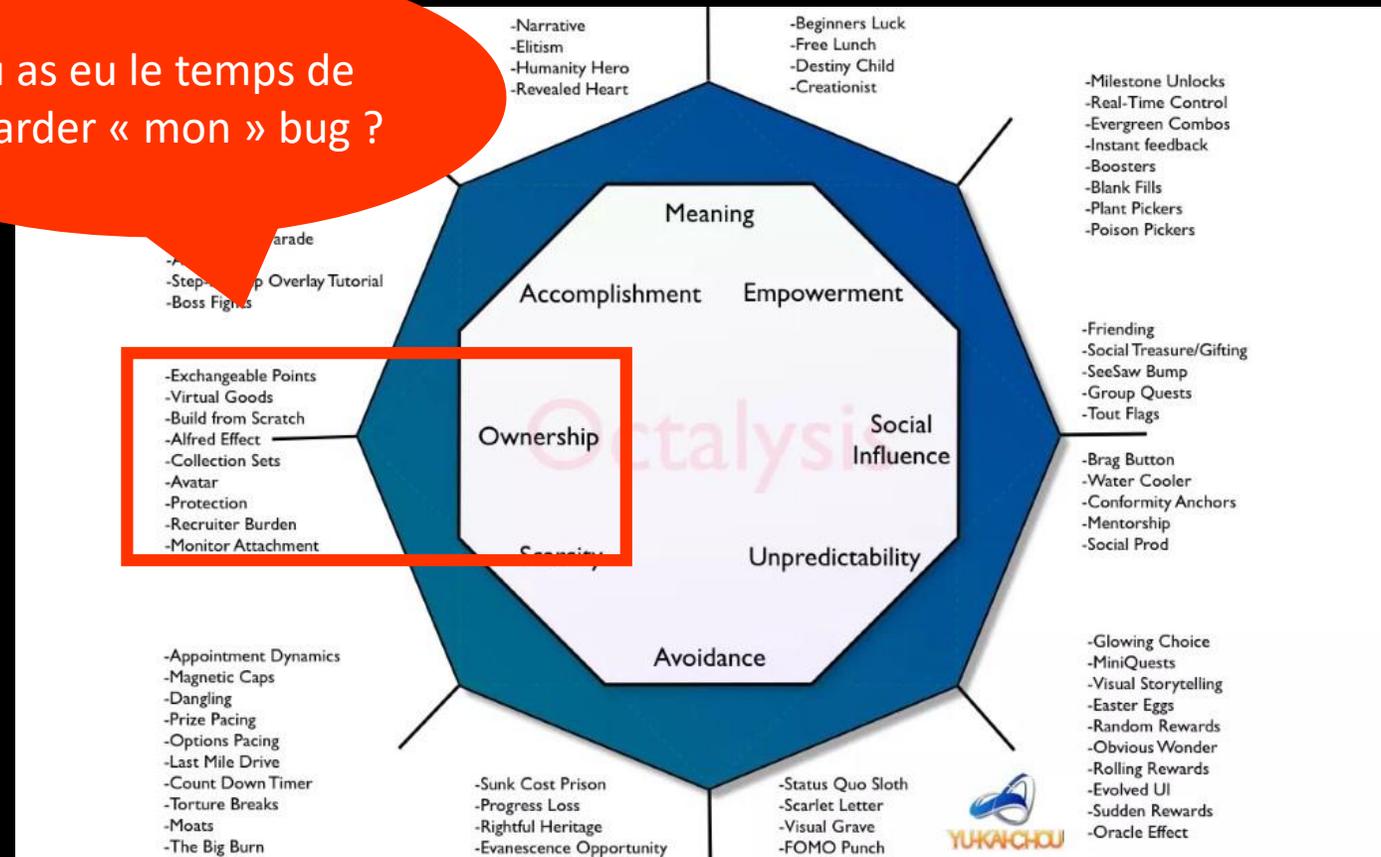
Dans nos métiers ?

Dans le test logiciel

4^e levier motivationnel

Propriété et possession

Tu as eu le temps de regarder « mon » bug ?

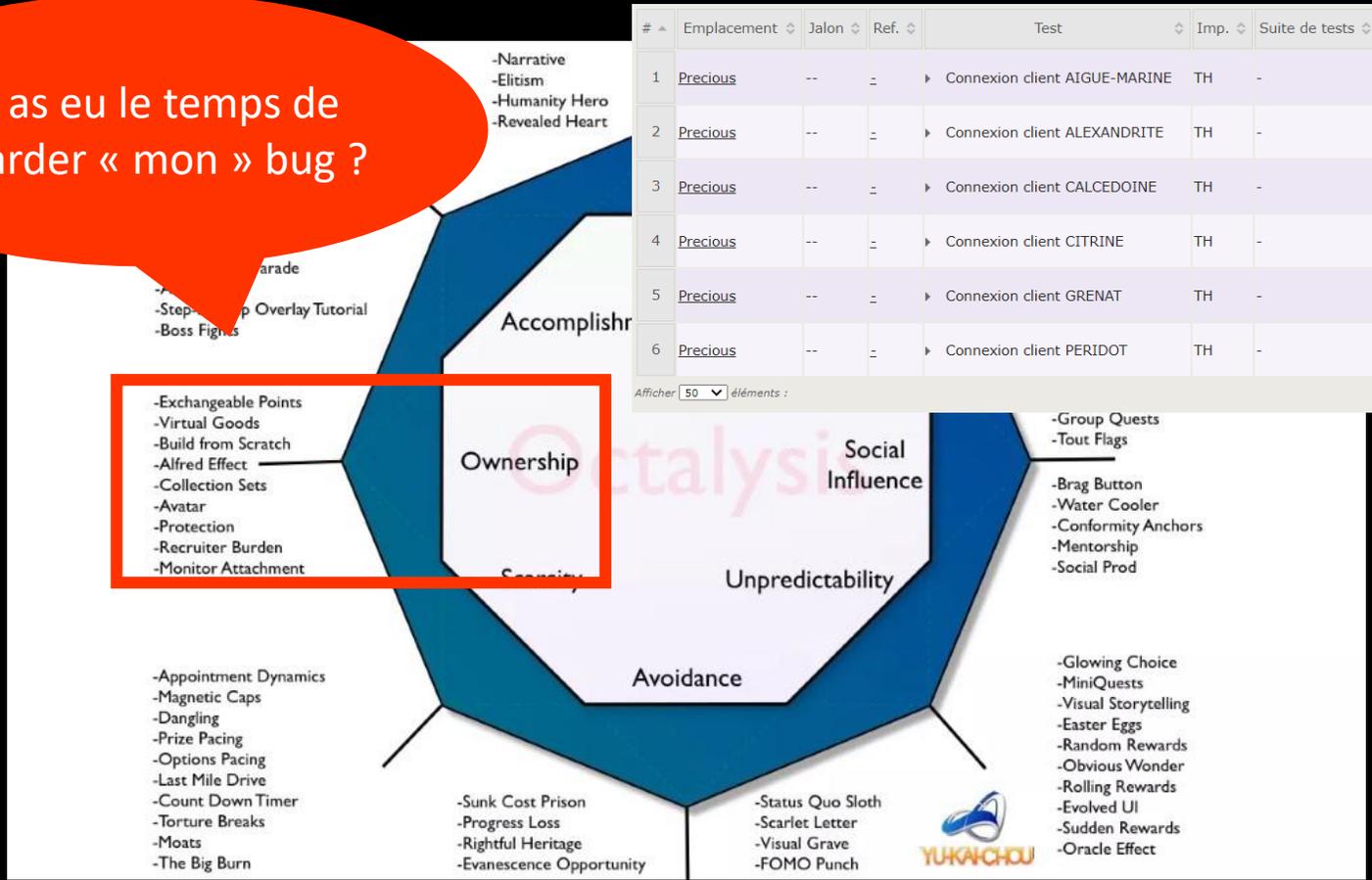


Dans le test logiciel

4^e levier motivationnel

Propriété et possession

Tu as eu le temps de regarder « mon » bug ?



#	▲	Emplacement	Jalon	Ref.	Test	Imp.	Suite de tests	Statut	% succès	Utilisateur	Dernière exécution
1		Precious	--	-	Connexion client AIGUE-MARINE	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
2		Precious	--	-	Connexion client ALEXANDRITE	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
3		Precious	--	-	Connexion client CALCEDOINE	TH	-	bloqué	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 15:05
4		Precious	--	-	Connexion client CITRINE	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
5		Precious	--	-	Connexion client GRENAT	TH	-	échec	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 15:05
6		Precious	--	-	Connexion client PERIDOT	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:59



Dans le test logiciel

4^e levier motivationnel Propriété et possession

Tu as eu le temps de regarder « mon » bug ?



#	Emplacement	Jalon	Ref.	Test	Imp.	Suite de tests	Statut	% succès	Utilisateur	Dernière exécution
1	Precious	--	-	Connexion client AIGUE-MARINE	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
2	Precious	--	-	Connexion client ALEXANDRITE	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
3	Precious	--	-	Connexion client CALCEDOINE	TH	-	bloqué	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 15:05
4	Precious	--	-	Connexion client CITRINE	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
5	Precious	--	-	Connexion client GRENAT	TH	-	échec	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 15:05
6	Precious	--	-	Connexion client PERIDOT	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:59

Espaces Personnes Applis Créer

Supertestland / Missions / Internes

Petit déjeuner test logiciel - 14 novembre 2020 - CR

Créé par Boniface Depoulpe

Dernière mise à jour le 19 novembre 2020 • Analytics

Dans le test logiciel

4^e levier motivationnel Propriété et possession

Tu as eu le temps de regarder « mon » bug ?

Ownership

- Exchangeable Points
- Virtual Goods
- Build from Scratch
- Alfred Effect
- Collection Sets
- Avatar
- Protection
- Recruiter Burden
- Monitor Attachment

Accomplishment

- Narrative
- Elitism
- Humanity Hero
- Revealed Heart

Social Influence

- Group Quests
- Tout Flags
- Brag Button
- Water Cooler
- Conformity Anchors

Avoidance

- Appointment Dynamics
- Magnetic Caps
- Dangling
- Prize Pacing
- Options Pacing
- Last Mile Drive
- Count Down Timer
- Torture Breaks
- Moats
- The Big Burn

Security

- Sunk Cost Prison
- Progress Loss
- Rightful Heritage
- Evanescence Opportunity

#	Emplacement	Jalon	Ref.	Test	Imp.	Suite de tests	Statut	% succès	Utilisateur	Dernière exécution
1	Precious	--	-	Connexion client AIGUE-MARINE	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
2	Precious	--	-	Connexion client ALEXANDRITE	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
3	Precious	--	-	Connexion client CALCEDOINE	TH	-	bloqué	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 15:05
4	Precious	--	-	Connexion client CITRINE	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
5	Precious	--	-	Connexion client GRENAT	TH	-	échec	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 15:05
6	Precious	--	-	Connexion client PERIDOT	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:59

Supertestland / Missions / Internes

Petit déjeuner test logiciel - 14 novembre 2020 - CR

Créé par Boniface Depoulpe

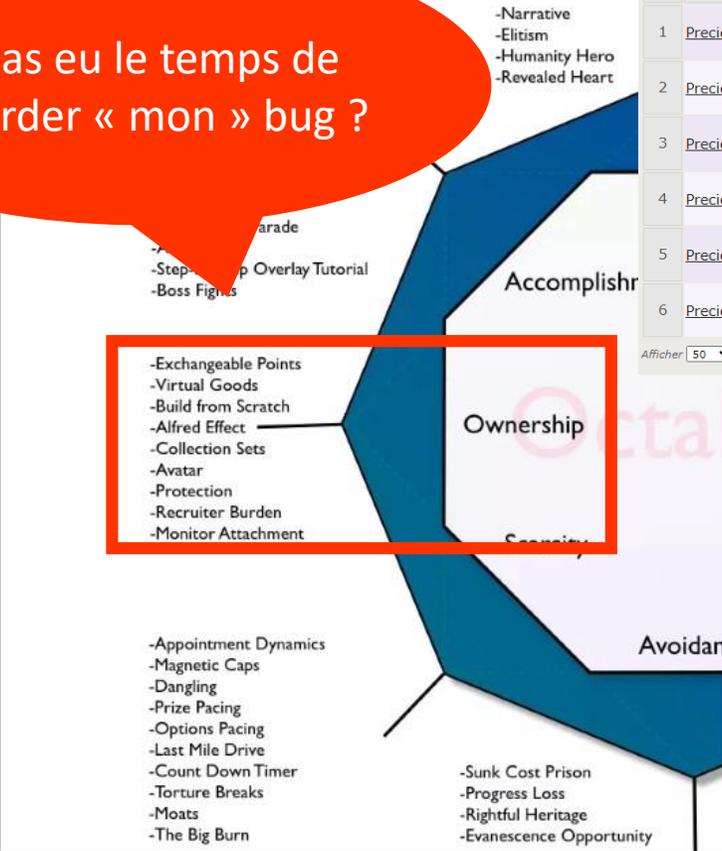
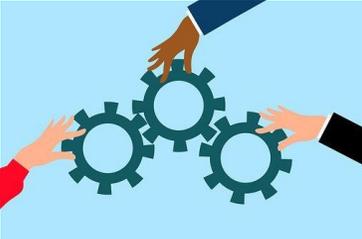
Dernière mise à jour le 19 novembre 19, 2020 • Analytics



Dans le test logiciel

4^e levier motivationnel Propriété et possession

Tu as eu le temps de regarder « mon » bug ?



#	Emplacement	Jalon	Ref.	Test	Imp.	Suite de tests	Statut	% succès	Utilisateur	Dernière exécution
1	Precious	--	-	Connexion client AIGUE-MARINE	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
2	Precious	--	-	Connexion client ALEXANDRITE	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
3	Precious	--	-	Connexion client CALCEDOINE	TH	-	bloqué	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 15:05
4	Precious	--	-	Connexion client CITRINE	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
5	Precious	--	-	Connexion client GRENAT	TH	-	échec	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 15:05
6	Precious	--	-	Connexion client PERIDOT	TH	-	succès	100%	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:59

Espaces Personnes Applis Créer

Supertestland / Missions / Internes

Petit déjeuner test logiciel - 14 novembre 2020 - CR

Créé par Boniface Depoulpe

Dernière mise à jour le 19 novembre 19, 2020 • Analytics

Entracte à mi-chemin

Un moteur peut conduire à des actions bénéfiques ou contre-productives

Exemples :

- Sur-qualité
- Course aux certifications
- Bourrage de CV
- Création de bugs en doublon
- Création de bugs insuffisamment analysés

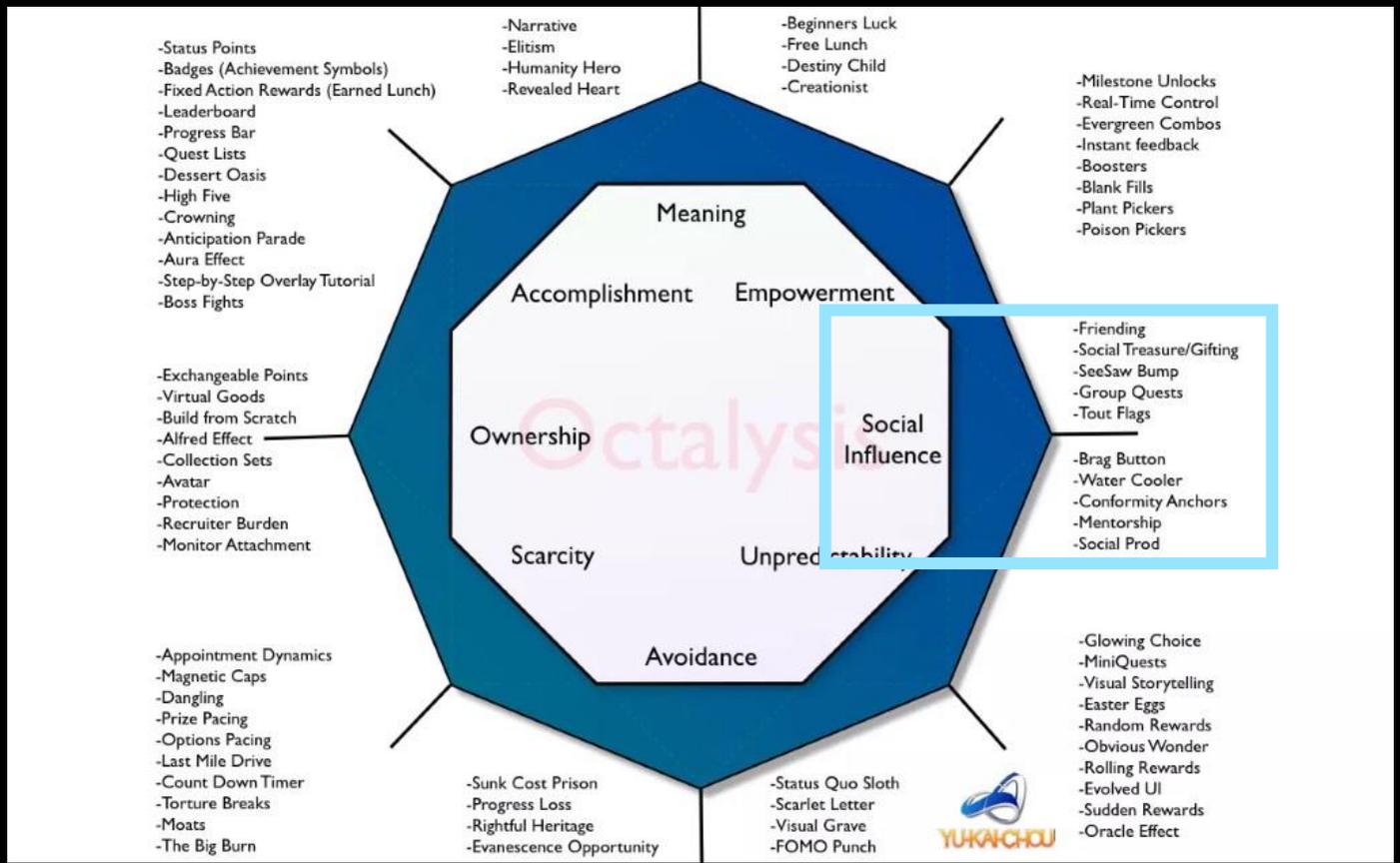
5^e levier motivationnel

Influence sociale et connexion



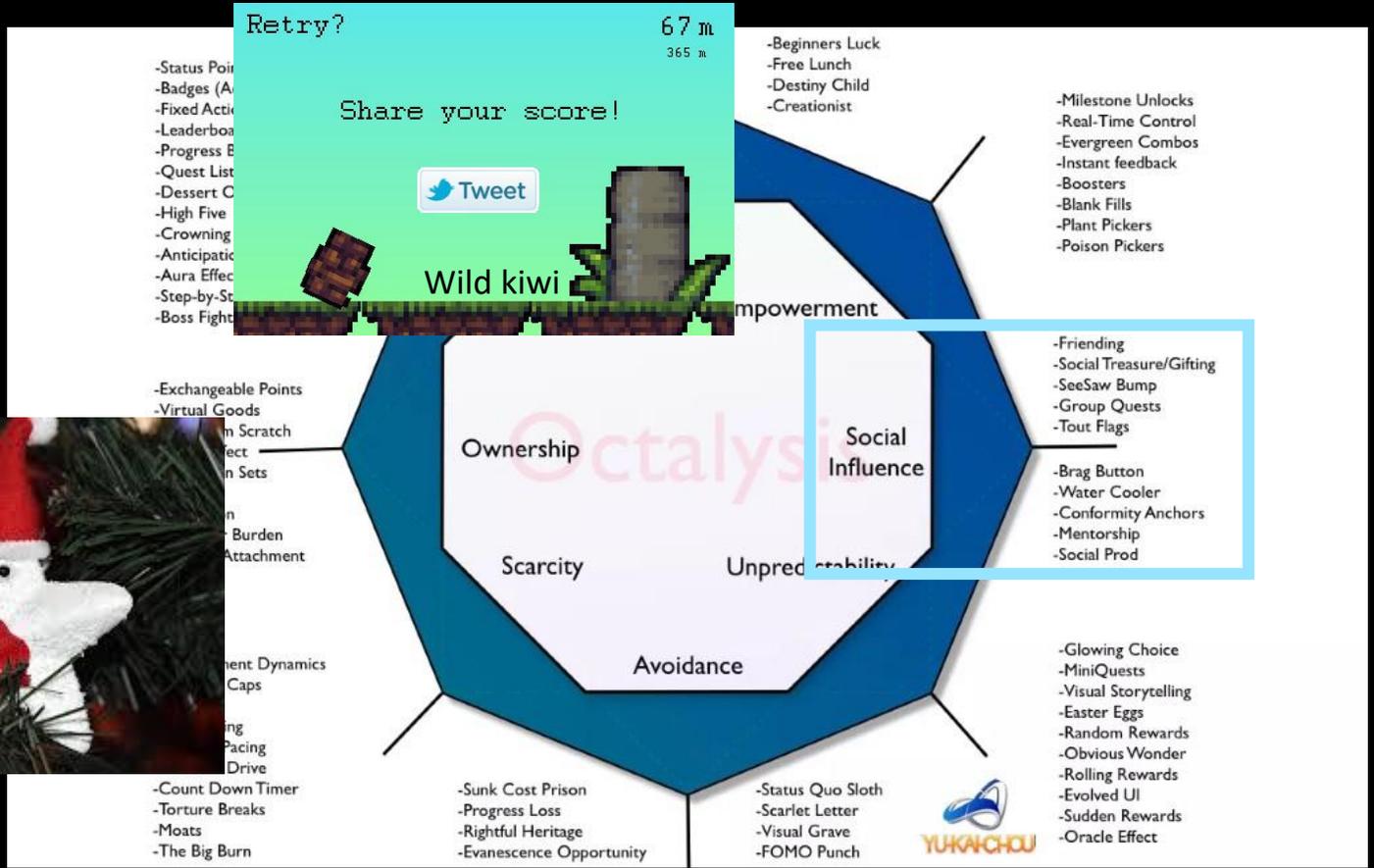
En général

5^e levier motivationnel Influence sociale et connexion



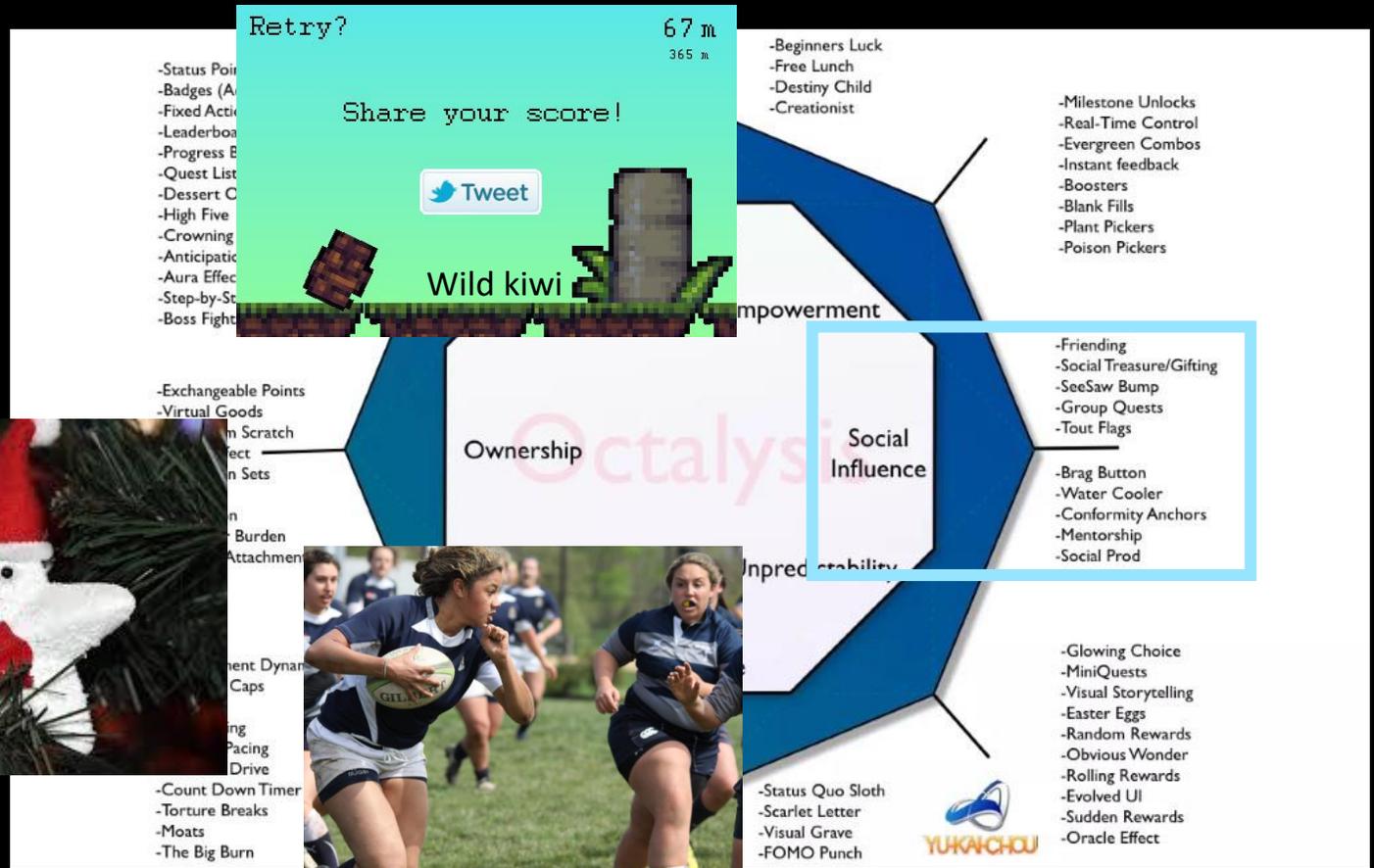
En général

5^e levier motivationnel Influence sociale et connexion



En général

5^e levier motivationnel Influence sociale et connexion



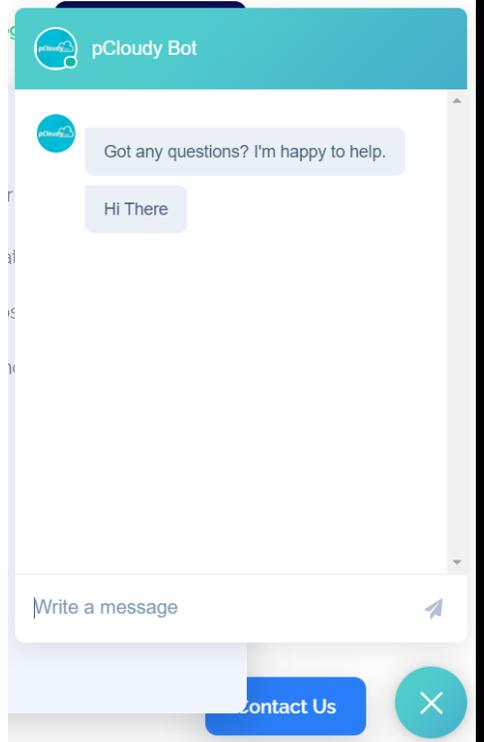
En général

5^e levier motivationnel Influence sociale et connexion



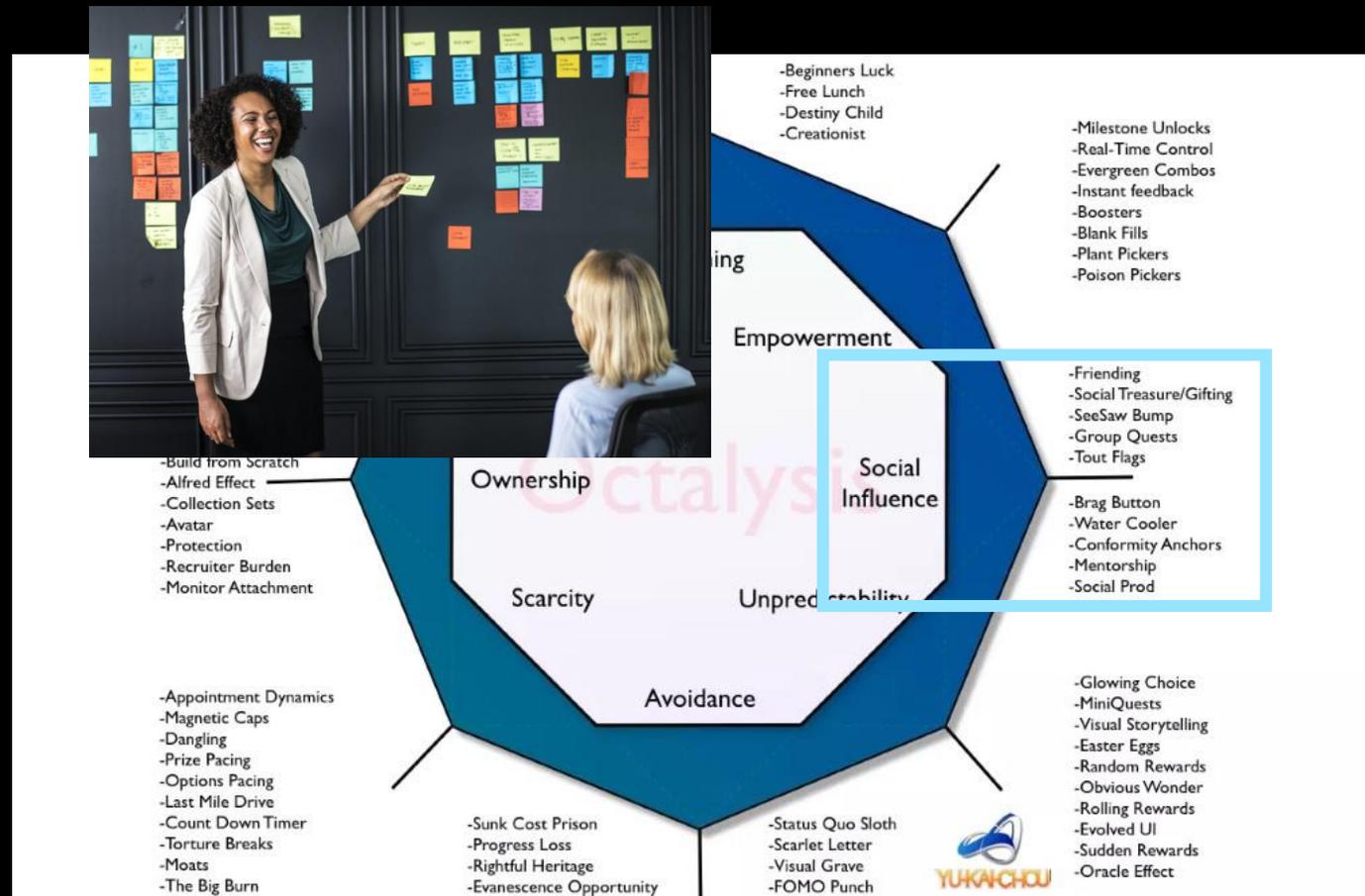
En général

5^e levier motivationnel Influence sociale et connexion



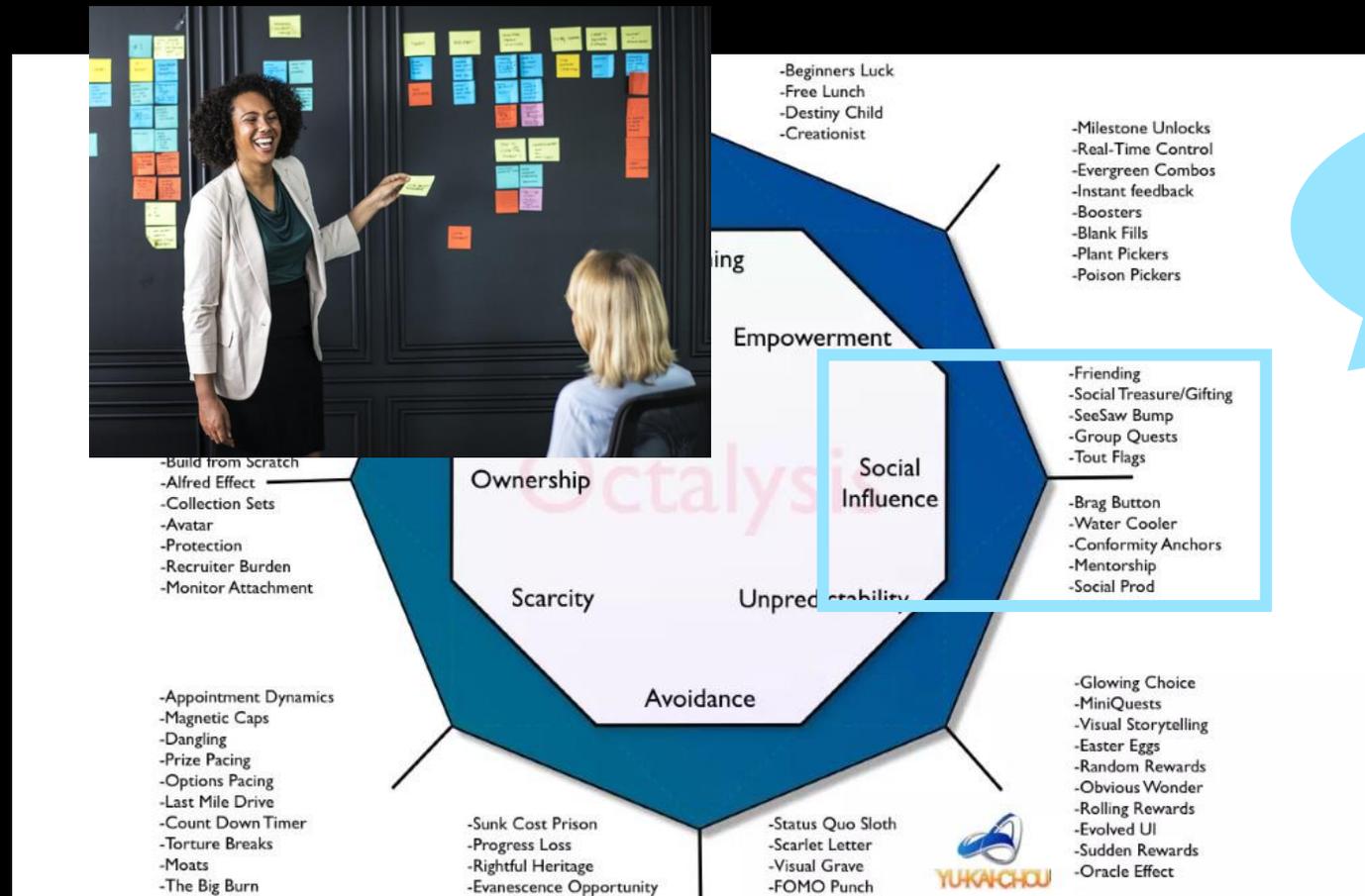
Dans le test
logiciel

5^e levier motivationnel Influence sociale et connexion



Dans le test
logiciel

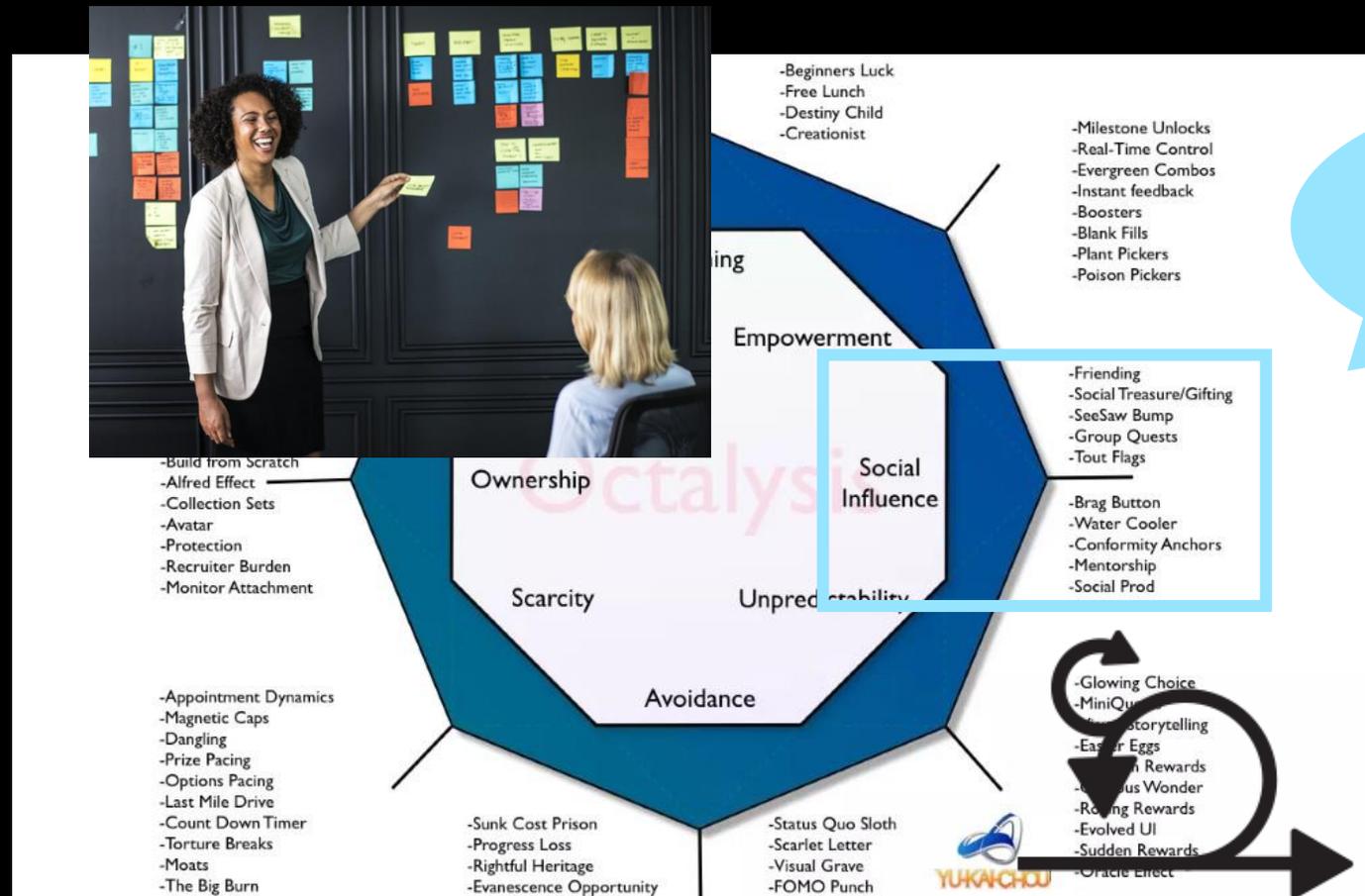
5^e levier motivationnel Influence sociale et connexion



On va y arriver, on
est la meilleure
team !!!

Dans le test logiciel

5^e levier motivationnel Influence sociale et connexion



On va y arriver, on est la meilleure team !!!

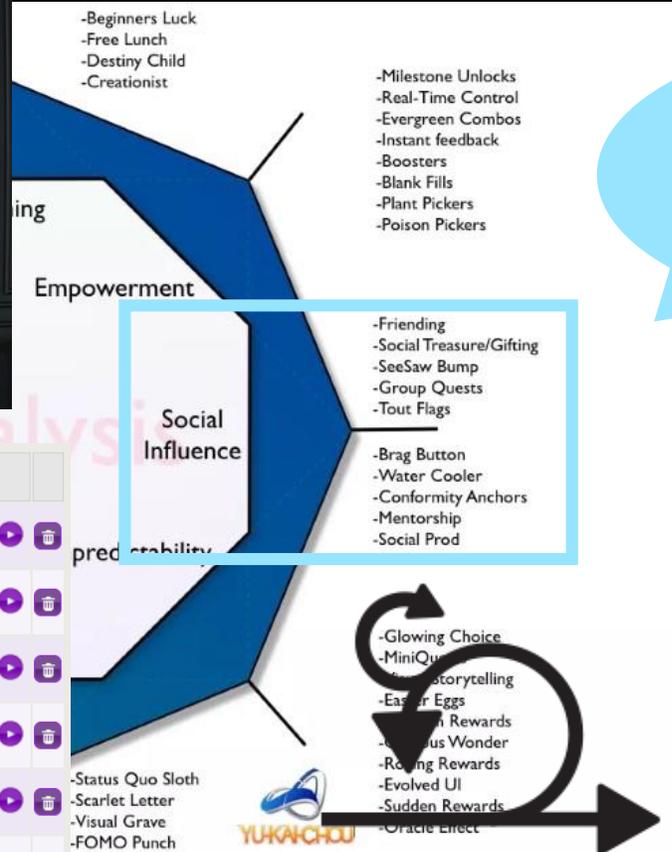
Dans le test logiciel

5^e levier motivationnel Influence sociale et connexion



-Build from Scratch
-Alfred Effect

Ownership

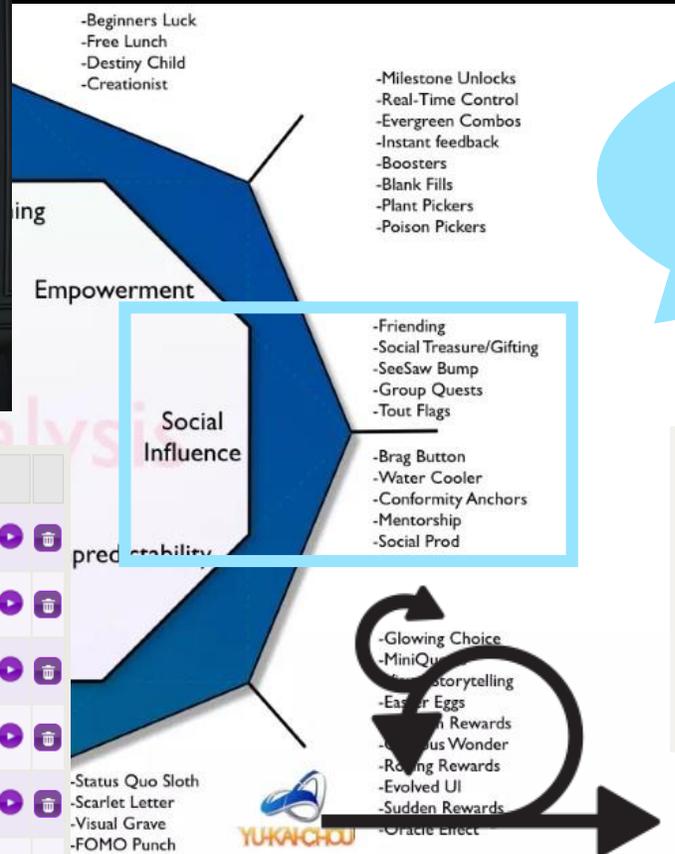


On va y arriver, on est la meilleure team !!!

#	Emplacement	Jalon	Ref.	Test	Imp.	Suite de tests	Statut	% succès	Utilisateur	Dernière exécution
1	Precious	--	=	► Connexion client AIGUE-MARINE	TH	-	● succès	100 %	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
2	Precious	--	=	► Connexion client ALEXANDRITE	TH	-	● succès	100 %	Elsa Rivedemain (rivede)	09/11/2020 15:36
3	Precious	--	=	► Connexion client CALCEDOINE	TH	-	● bloqué	0 %	Elsa Rivedemain (rivede)	09/11/2020 15:37
4	Precious	--	=	► Connexion client CITRINE	TH	-	● succès	100 %	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
5	Precious	--	=	► Connexion client GRENAT	TH	-	● échec	100 %	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 15:05
6	Precious	--	=	► Connexion client PERIDOT	TH	-	● succès	100 %	Elsa Rivedemain (rivede)	09/11/2020 15:37

Dans le test logiciel

5^e levier motivationnel Influence sociale et connexion



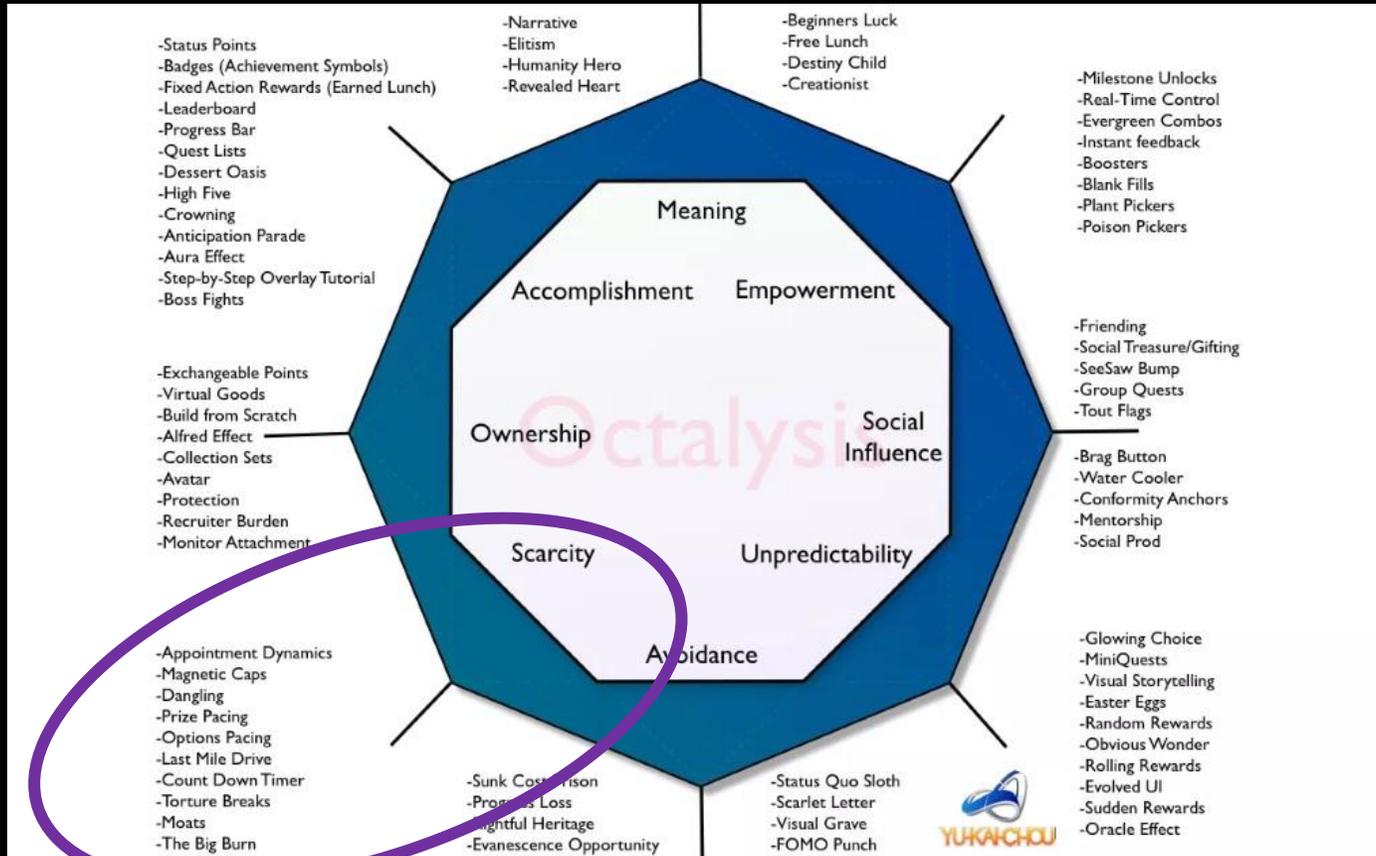
On va y arriver, on est la meilleure team !!!



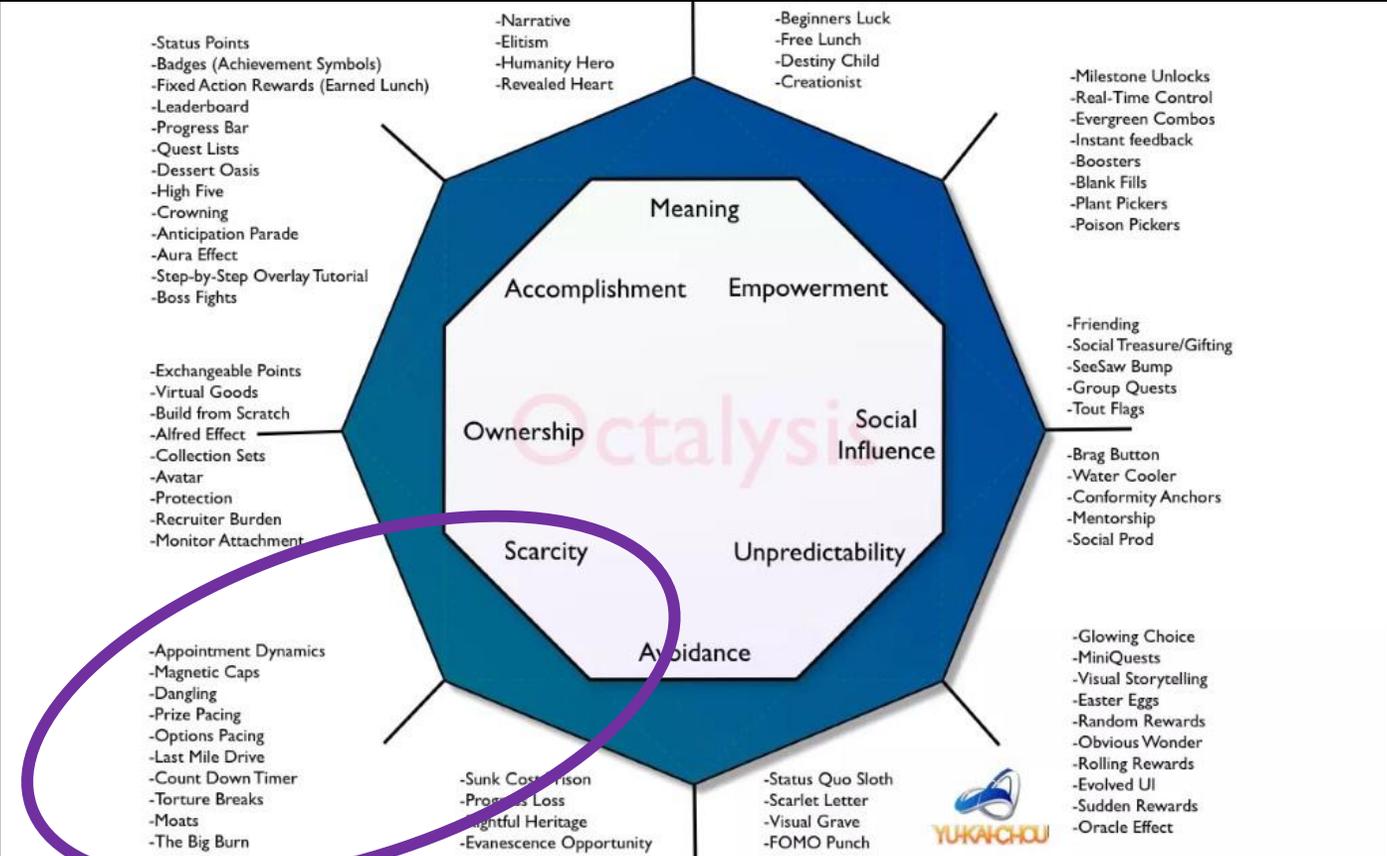
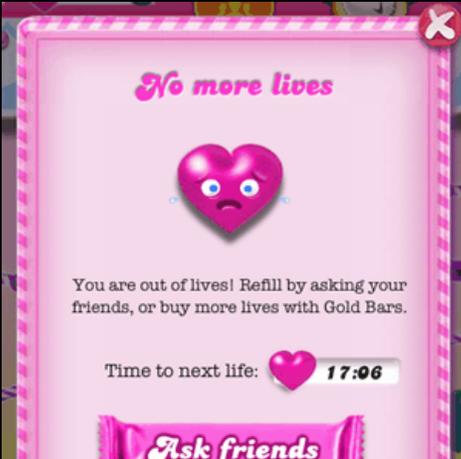
#	Emplacement	Jalon	Ref.	Test	Imp.	Suite de tests	Statut	% succès	Utilisateur	Dernière exécution
1	Precious	--	=	► Connexion client AIGUE-MARINE	TH	-	● succès	100 %	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
2	Precious	--	=	► Connexion client ALEXANDRITE	TH	-	● succès	100 %	Elsa Rivedemain (rivede)	09/11/2020 15:36
3	Precious	--	=	► Connexion client CALCEDOINE	TH	-	● bloqué	0 %	Elsa Rivedemain (rivede)	09/11/2020 15:37
4	Precious	--	=	► Connexion client CITRINE	TH	-	● succès	100 %	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 14:58
5	Precious	--	=	► Connexion client GRENAT	TH	-	● échec	100 %	Boniface Depoulpe (depoub)	09/11/2020 15:05
6	Precious	--	=	► Connexion client PERIDOT	TH	-	● succès	100 %	Elsa Rivedemain (rivede)	09/11/2020 15:37

6^e levier motivationnel

Rareté et impatience

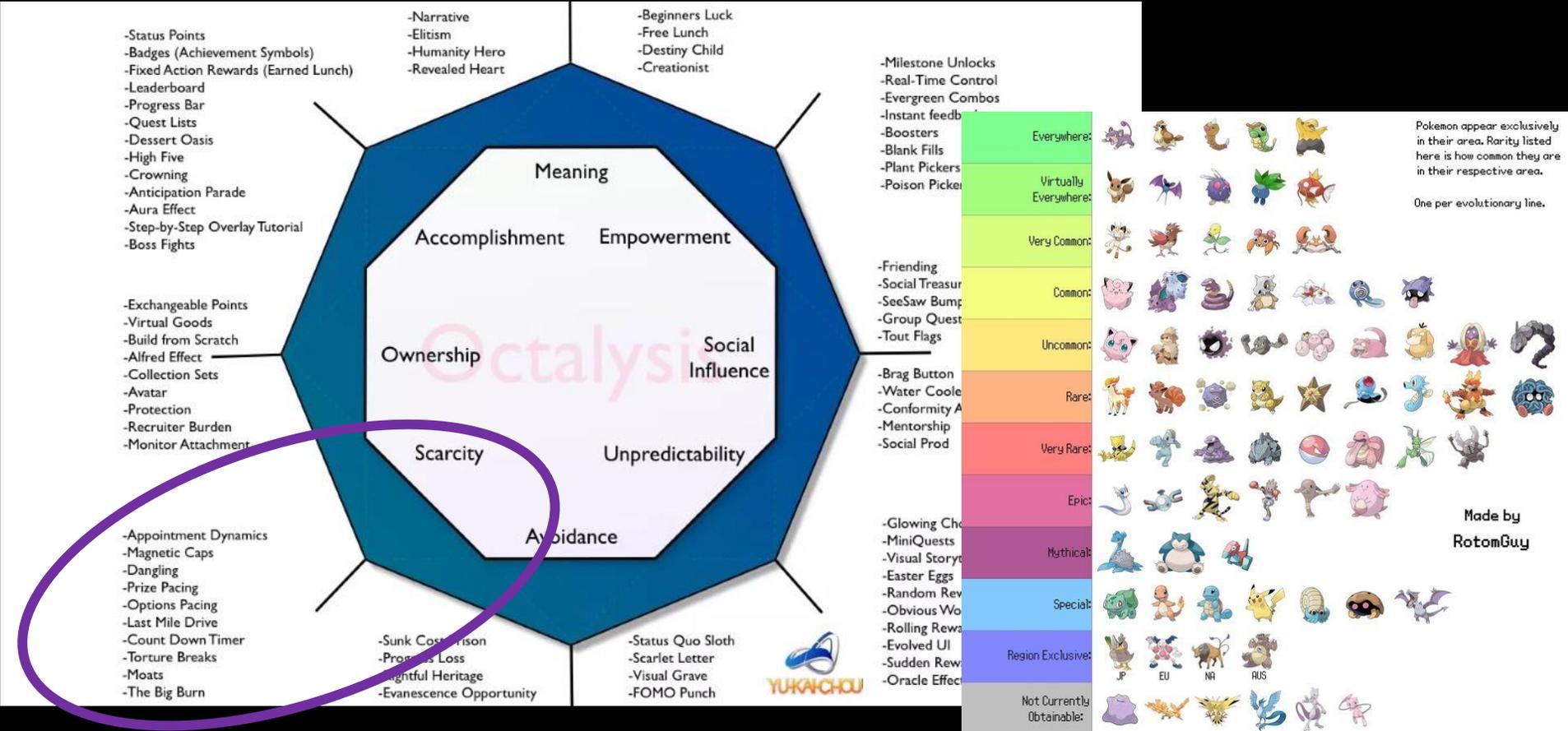
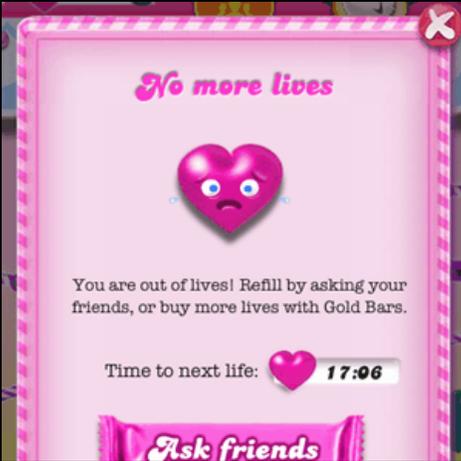


6^e levier motivationnel Rareté et impatience



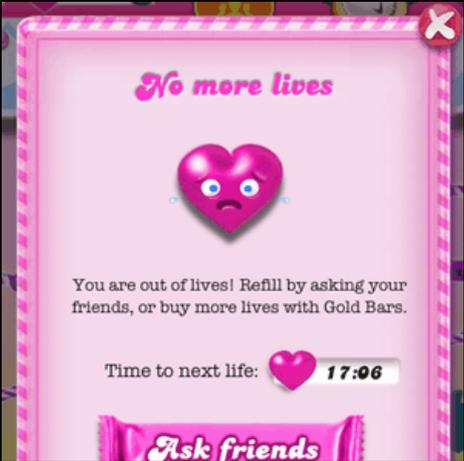
En général

6^e levier motivationnel Rareté et impatience



En général

6^e levier motivationnel Rareté et impatience

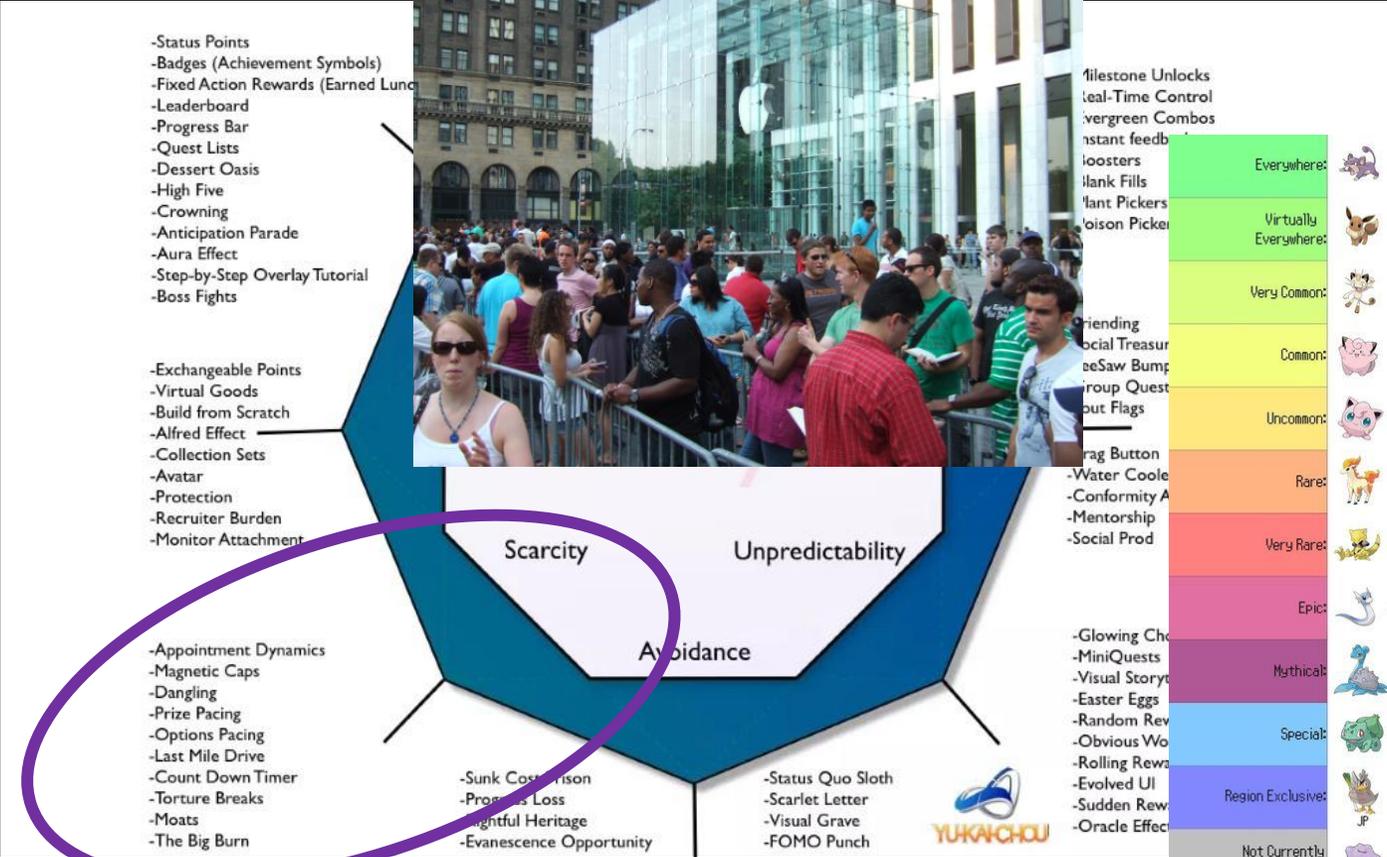
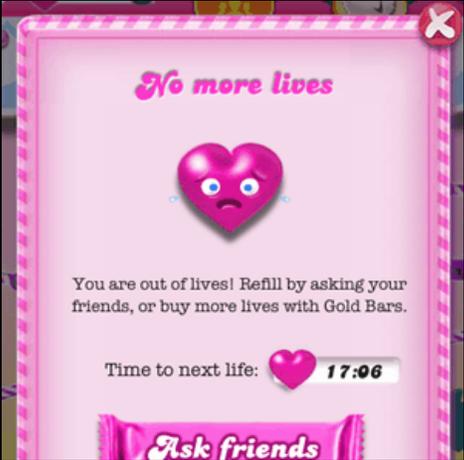


Rarity	Pokemon	Notes
Everywhere	Common Pokemon	Pokemon appear exclusively in their area. Rarity listed here is how common they are in their respective area.
Virtually Everywhere	Common Pokemon	One per evolutionary line.
Very Common	Common Pokemon	
Common	Common Pokemon	
Uncommon	Common Pokemon	
Rare	Rare Pokemon	
Very Rare	Rare Pokemon	
Epic	Rare Pokemon	
Mythical	Mythical Pokemon	Made by RotomGuy
Special	Special Pokemon	
Region Exclusive	Region Exclusive Pokemon	JP, EU, NA, AUS
Not Currently Obtainable	Discontinued Pokemon	



En général

6^e levier motivationnel Rareté et impatience



Everywhere		Pokemon appear exclusively in their area. Rarity listed here is how common they are in their respective area.
Virtually Everywhere		
Very Common		One per evolutionary line.
Common		
Uncommon		
Rare		
Very Rare		
Epic		
Mythical		
Special		
Region Exclusive		
Not Currently Obtainable		

Made by RotomGuy



Expert cher

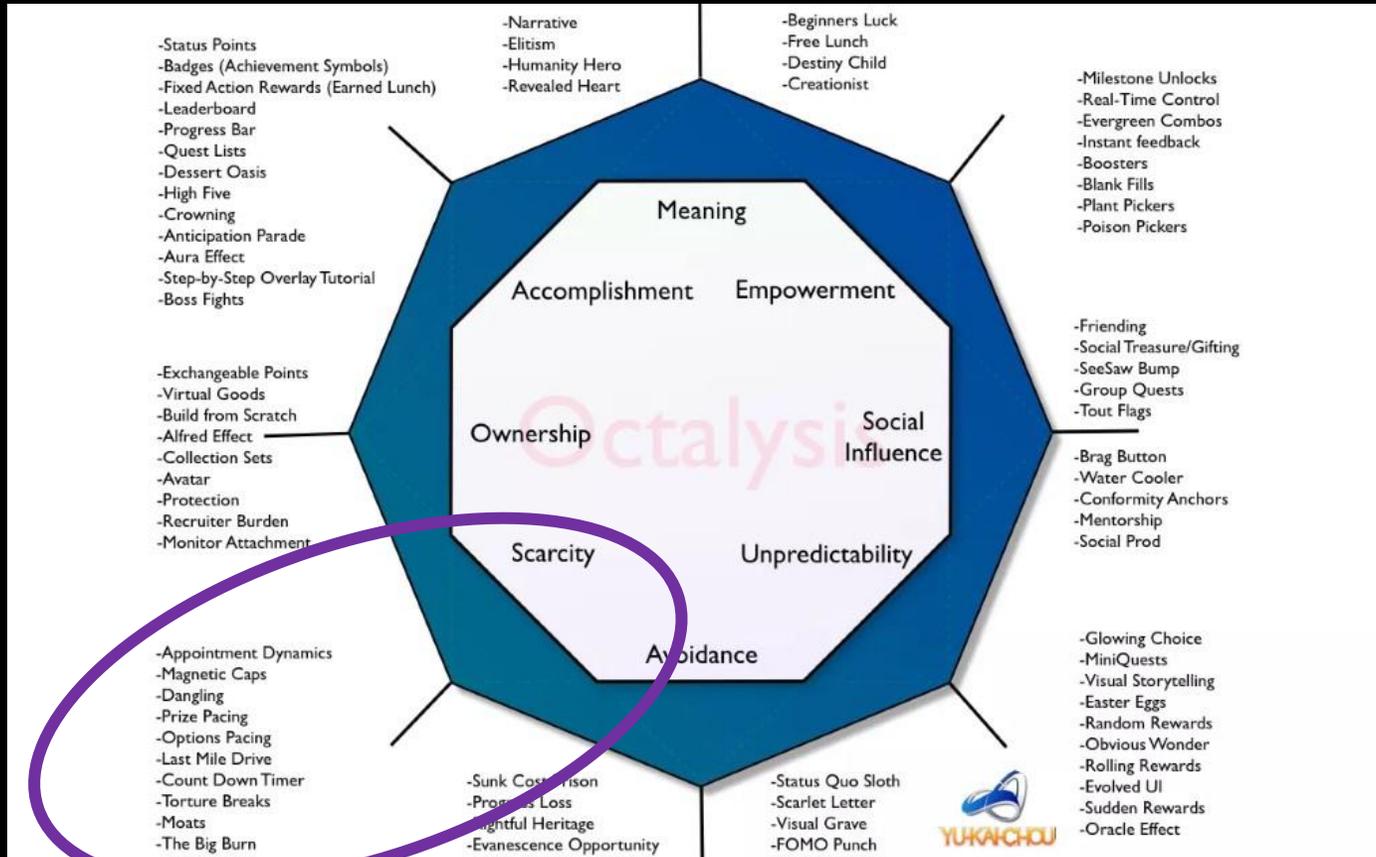


Expert pas cher



6^e levier motivationnel

Rareté et impatience

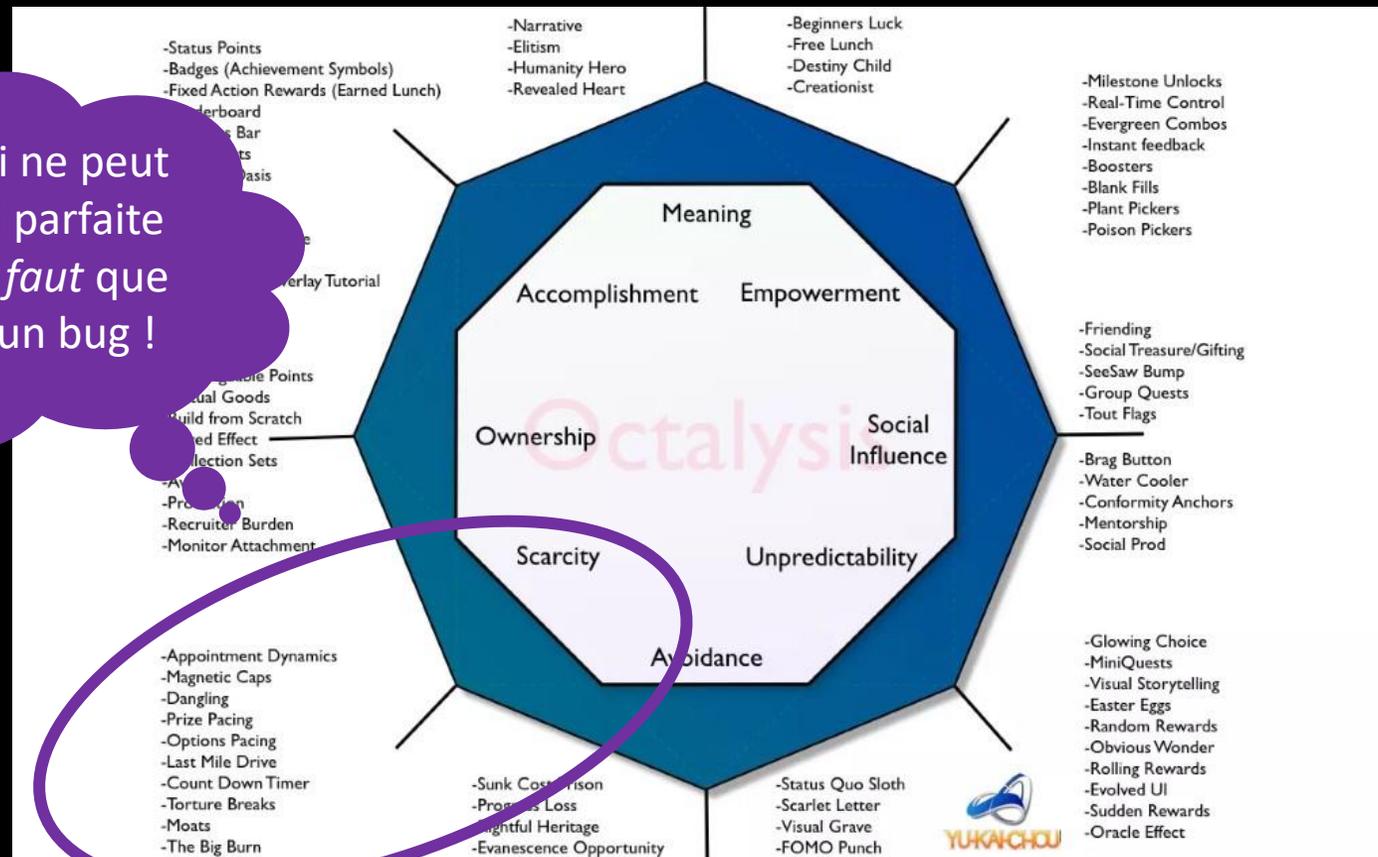


Dans nos métiers ?

Dans le test
logiciel

6^e levier motivationnel Rareté et impatience

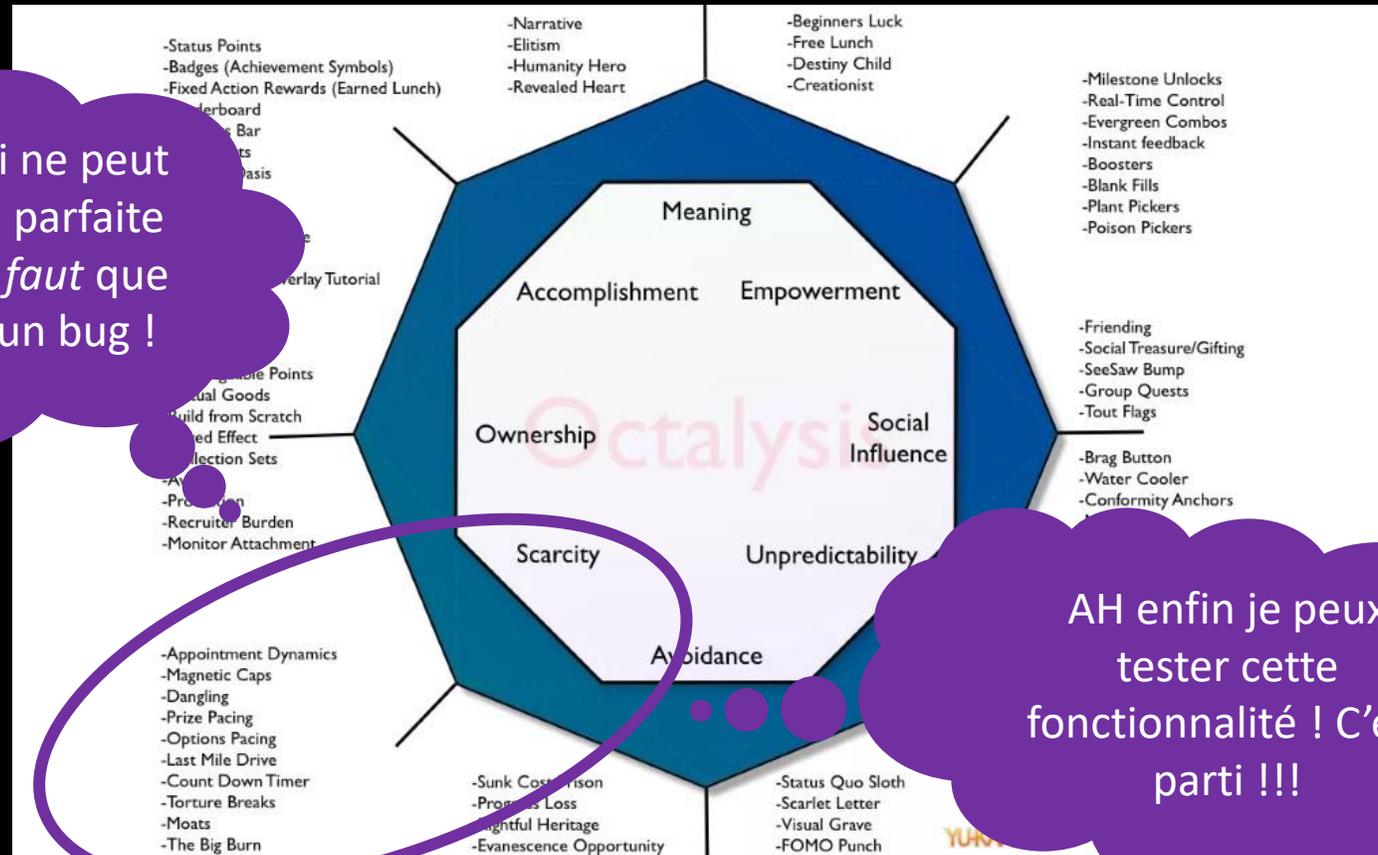
Cette appli ne peut
pas être si parfaite
que ça... il faut que
je trouve un bug !



Dans le test
logiciel

6^e levier motivationnel Rareté et impatience

Cette appli ne peut
pas être si parfaite
que ça... il faut que
je trouve un bug !



AH enfin je peux
tester cette
fonctionnalité ! C'est
parti !!!

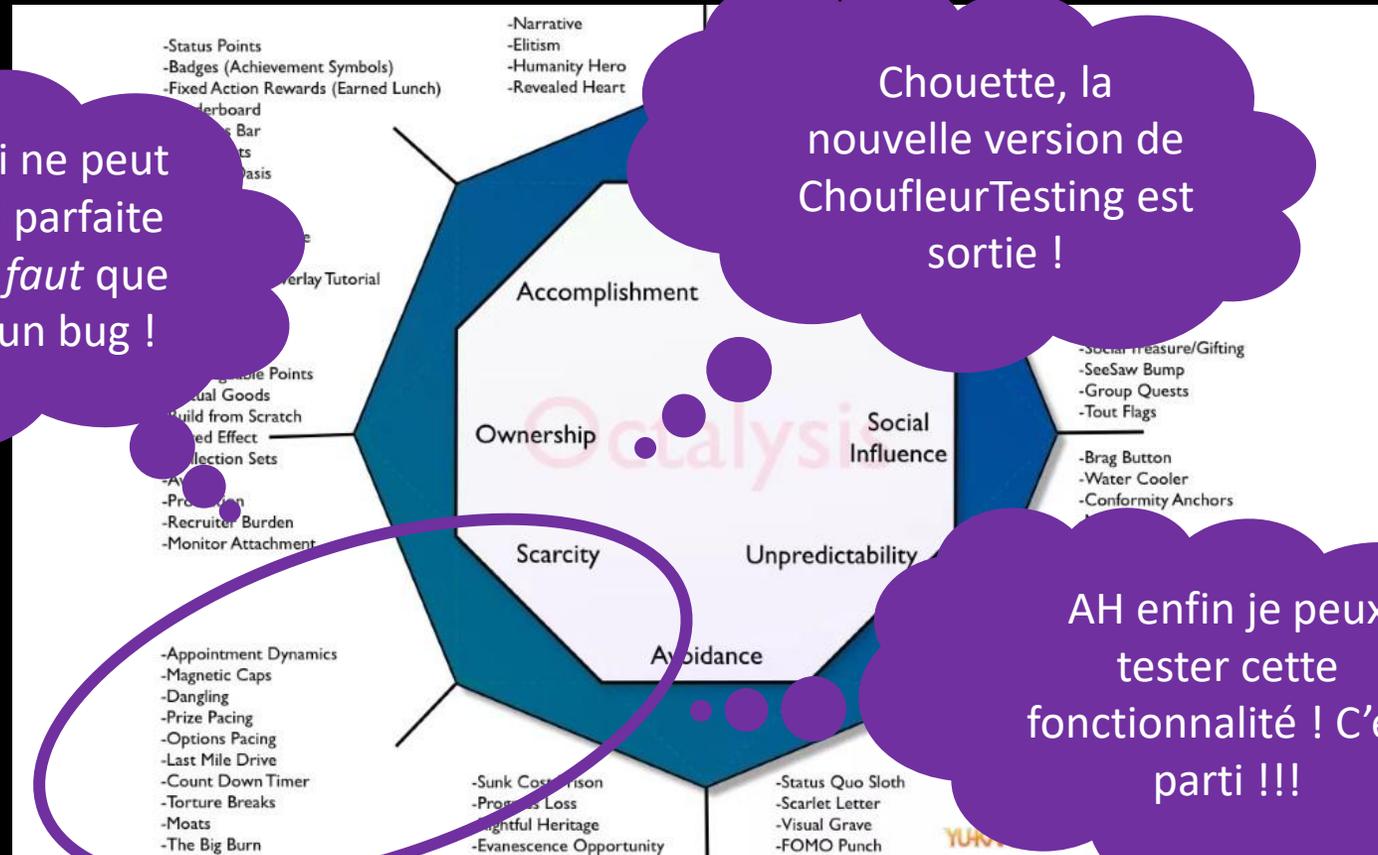
Dans le test logiciel

6^e levier motivationnel Rareté et impatience

Cette appli ne peut pas être si parfaite que ça... il faut que je trouve un bug !

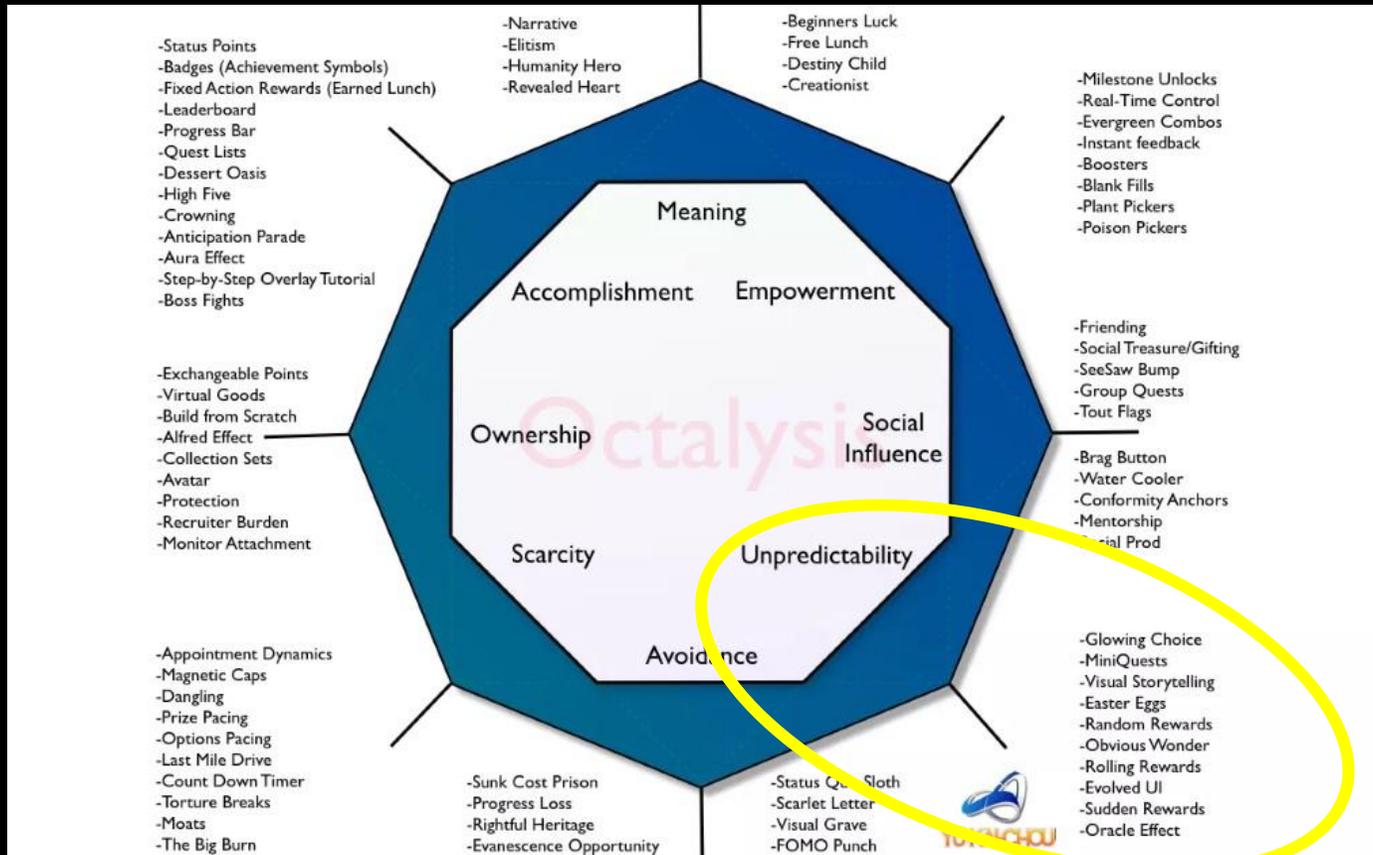
Chouette, la nouvelle version de ChoufleurTesting est sortie !

AH enfin je peux tester cette fonctionnalité ! C'est parti !!!



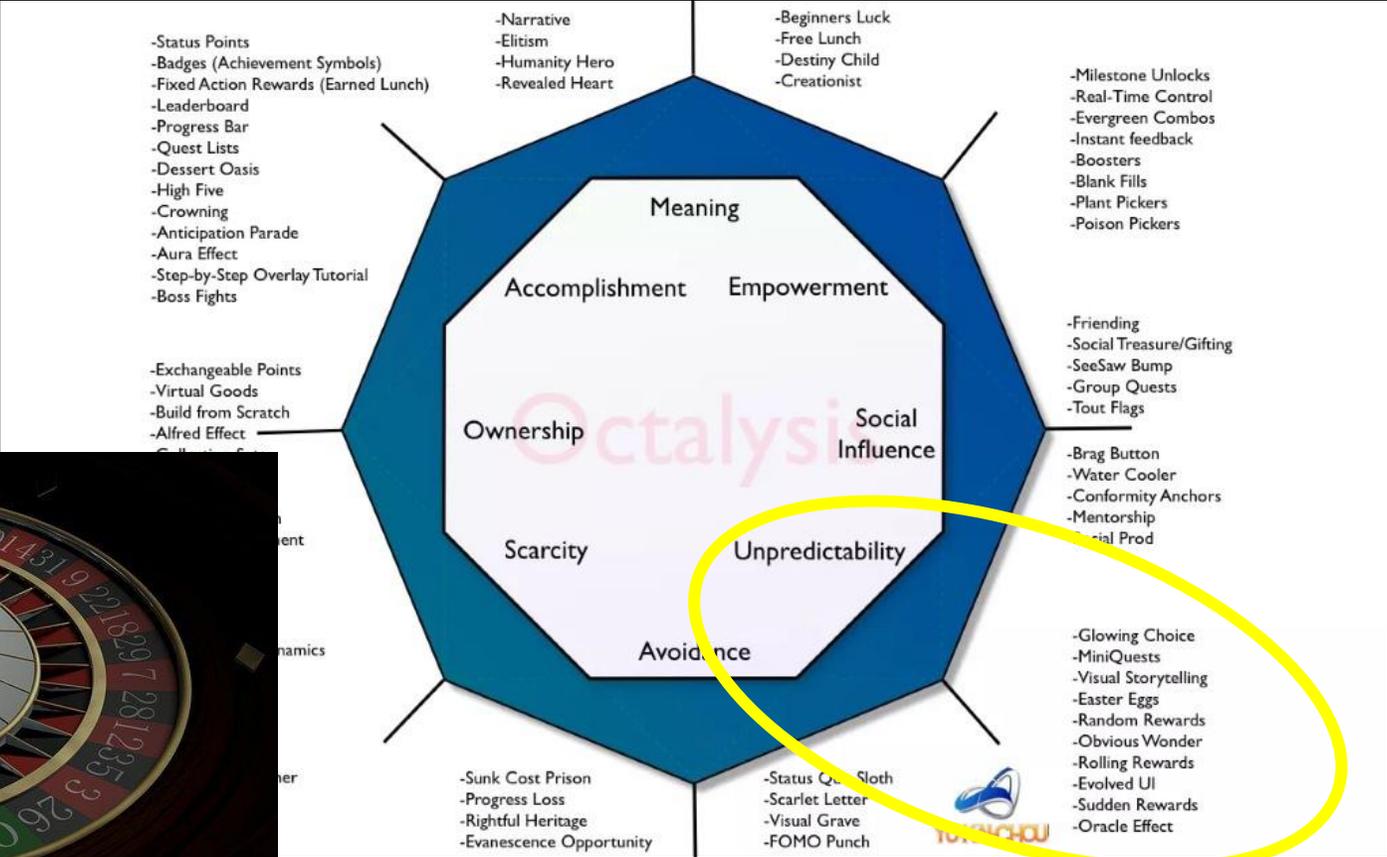
7^e levier motivationnel

Imprévisibilité et curiosité



7^e levier motivationnel

Imprévisibilité et curiosité



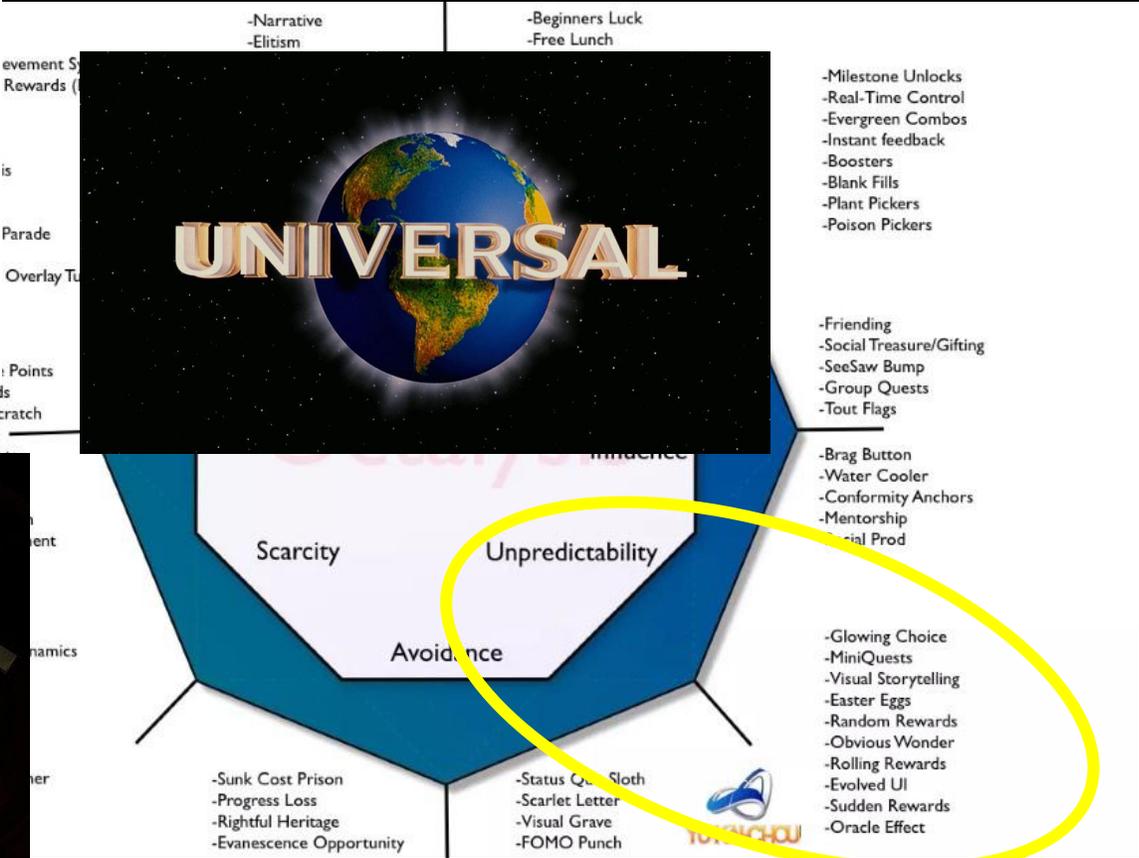
En général

7^e levier motivationnel Imprévisibilité et curiosité



En général

7^e levier motivationnel Imprévisibilité et curiosité



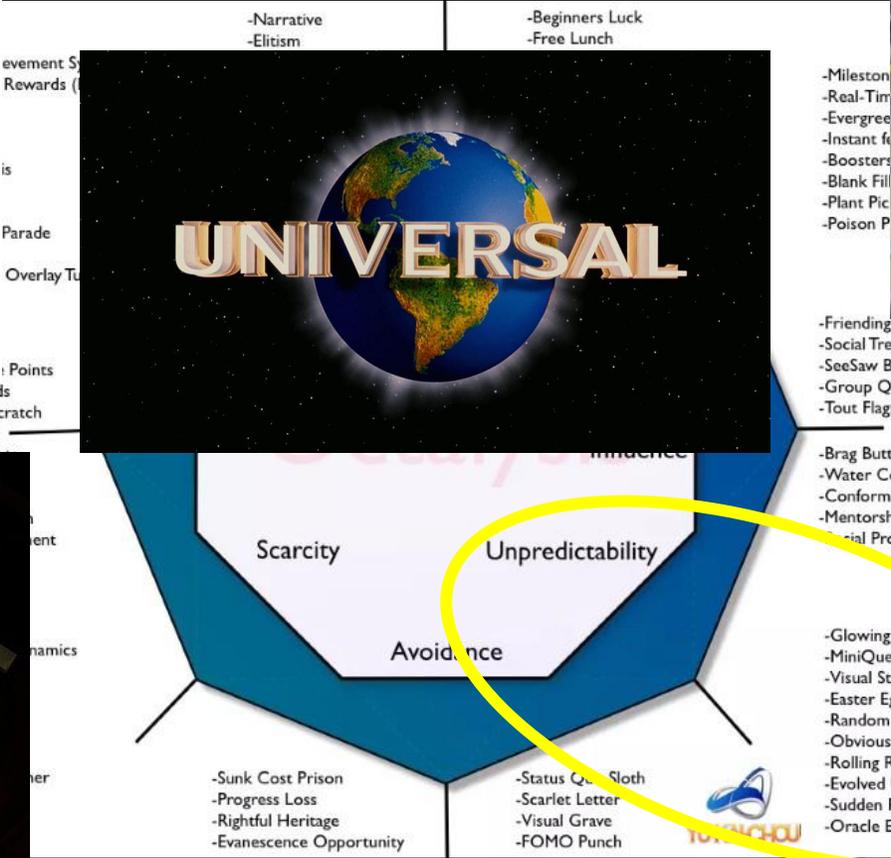
En général

7^e levier motivationnel Imprévisibilité et curiosité



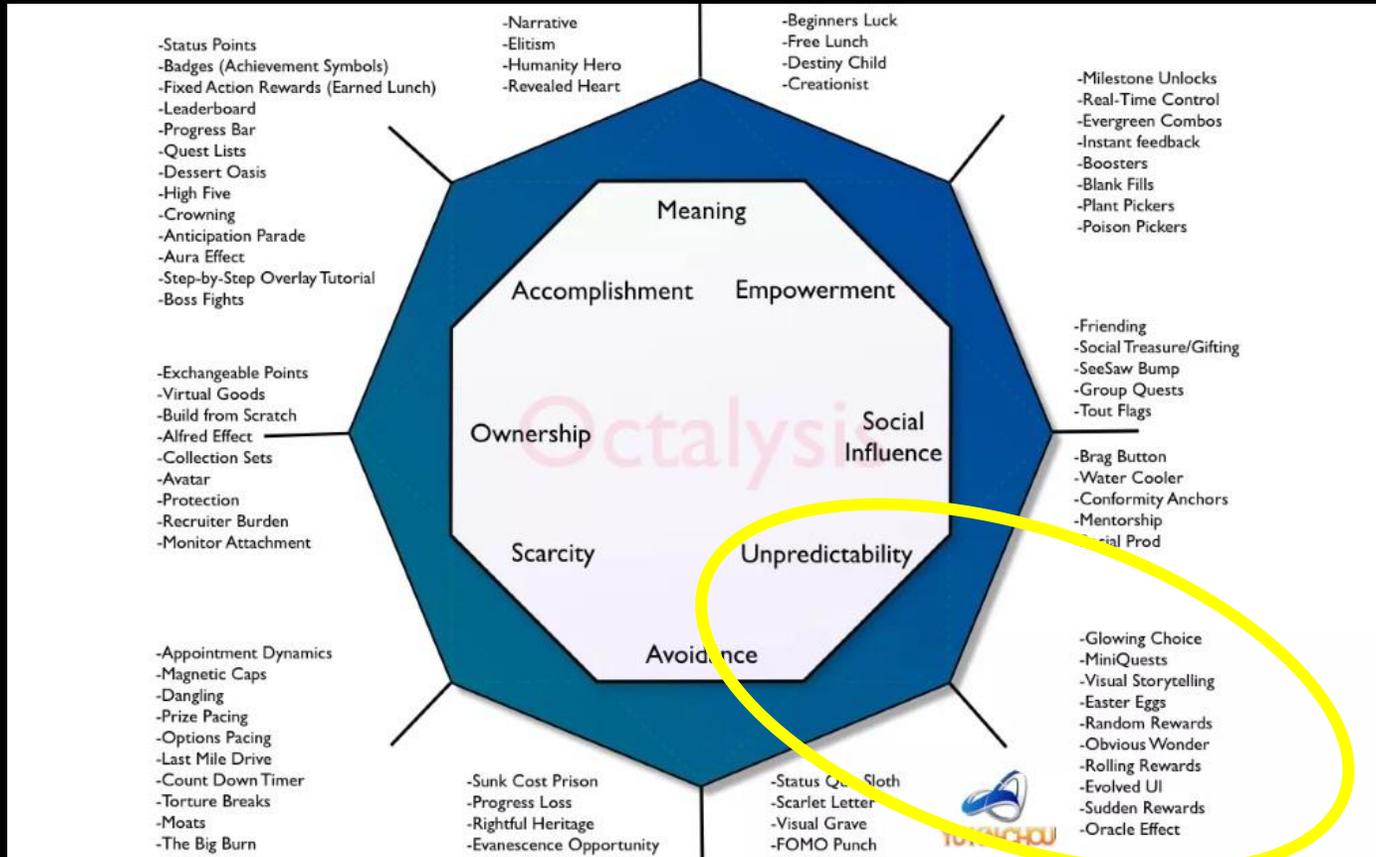
En général

7^e levier motivationnel Imprévisibilité et curiosité



7^e levier motivationnel

Imprévisibilité et curiosité



Dans nos métiers ?

Dans le test
logiciel

7^e levier motivationnel Imprévisibilité et curiosité



Dans le test logiciel

7^e levier motivationnel Imprévisibilité et curiosité



Dans le test logiciel

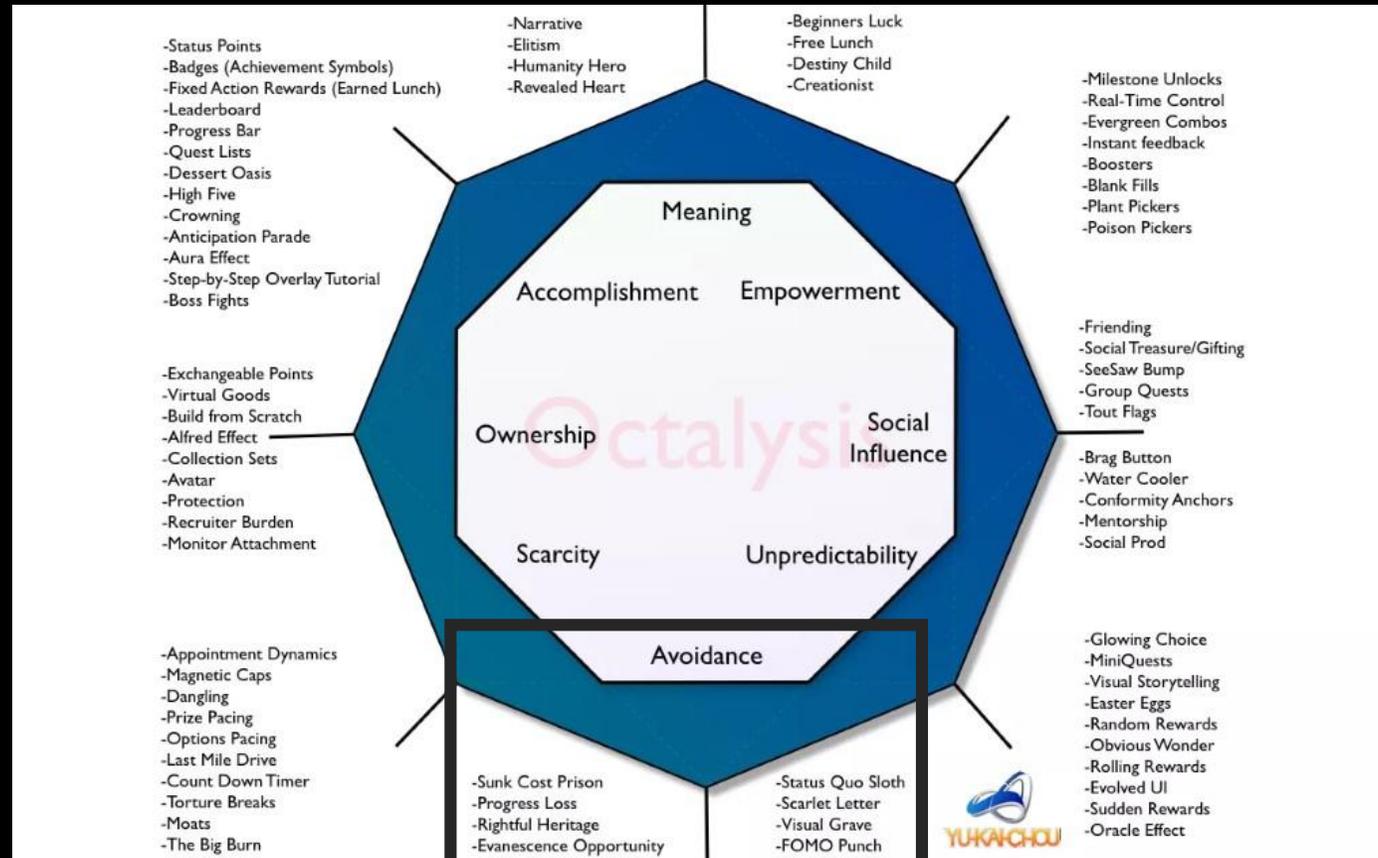
7^e levier motivationnel

Imprévisibilité et curiosité



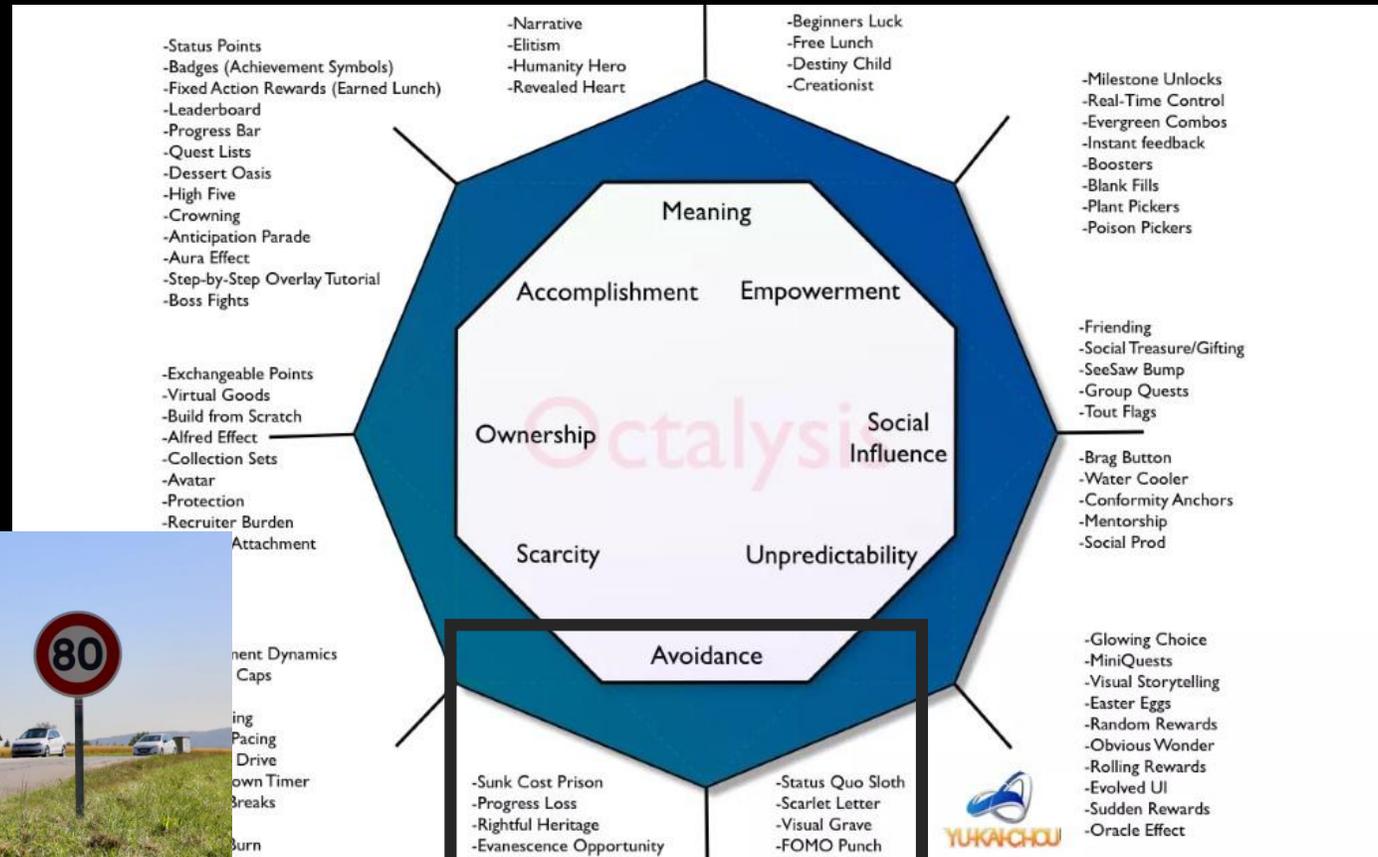
8^e levier motivationnel

Peur de la perte et évitement



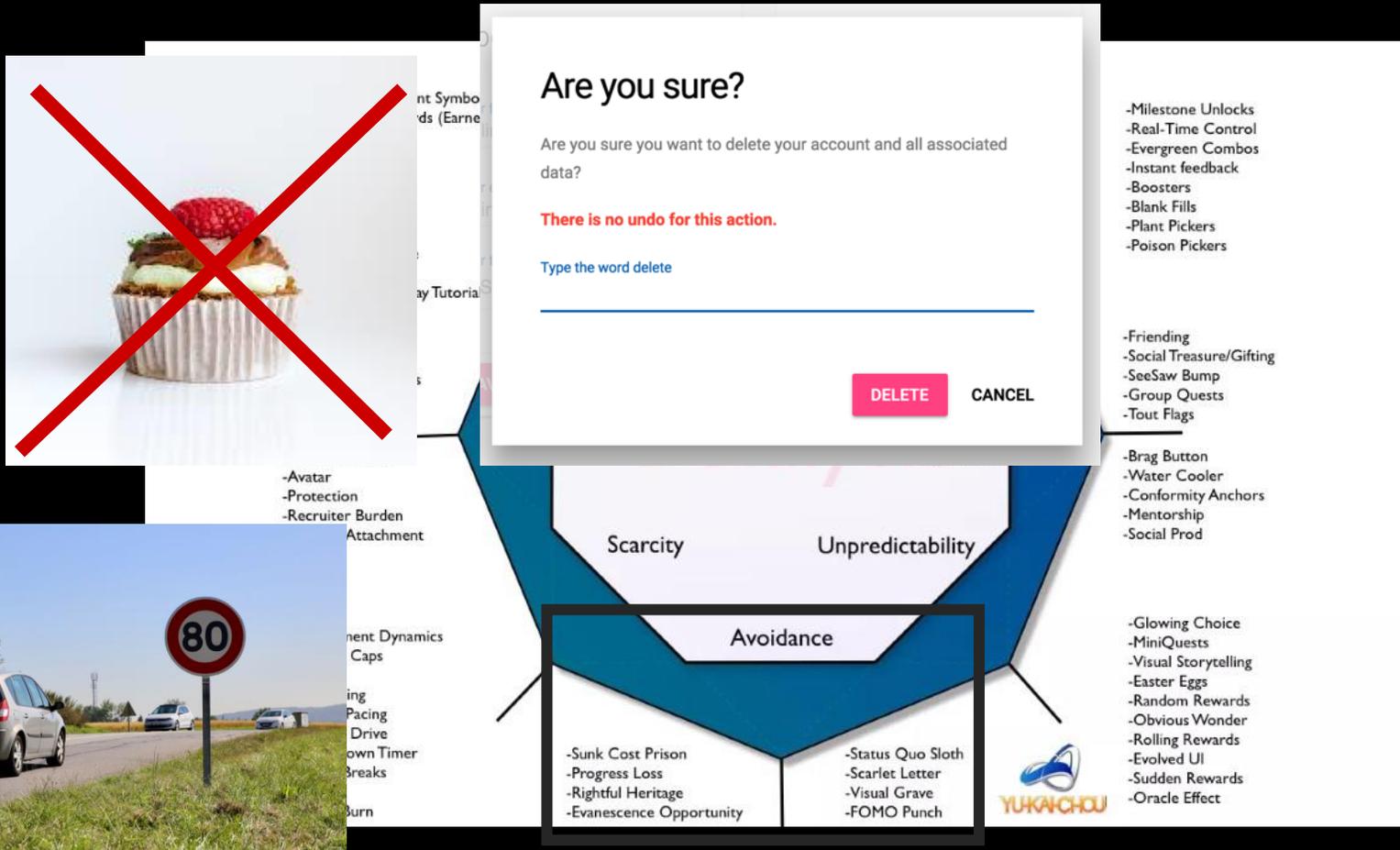
8^e levier motivationnel

Peur de la perte et évitement



8^e levier motivationnel

Peur de la perte et évitement



8^e levier motivationnel

Peur de la perte et évitement

Are you sure?

Are you sure you want to delete your account and all associated data?

There is no undo for this action.

Type the word delete

DELETE **CANCEL**

Today Only!

8^e levier motivationnel

- Avatar
- Protection
- Recruiter Burden
- Attachment
- Milestone Unlocks
- Real-Time Control
- Evergreen Combos
- Instant feedback
- Boosters
- Blank Fills
- Plant Pickers
- Poison Pickers
- Friending
- Social Treasure/Gift
- SeeSaw Bump
- Group Quests
- Tout Flags
- Brag Button
- Water Cooler
- Conformity Anchors
- Mentorship
- Social Prod
- Glowing Choice
- MiniQuests
- Visual Storytelling
- Easter Eggs
- Random Rewards
- Obvious Wonder
- Rolling Rewards
- Evolved UI
- Sudden Rewards
- Oracle Effect

Scarcity

Unpredictability

Avoidance

- Sunk Cost Prison
- Progress Loss
- Rightful Heritage
- Evanescence Opportunity
- Status Quo Sloth
- Scarlet Letter
- Visual Grave
- FOMO Punch

YUKAICHOU

8^e levier motivationnel

Peur de la perte et évitement

Are you sure?

Are you sure you want to delete your account and all associated data?

There is no undo for this action.

Type the word delete

DELETE **CANCEL**

Today Only!

Scarcity Unpredictability

Avoidance

- Sunk Cost Prison
- Progress Loss
- Rightful Heritage
- Evanescence Opportunity
- Status Quo Sloth
- Scarlet Letter
- Visual Grave
- FOMO Punch

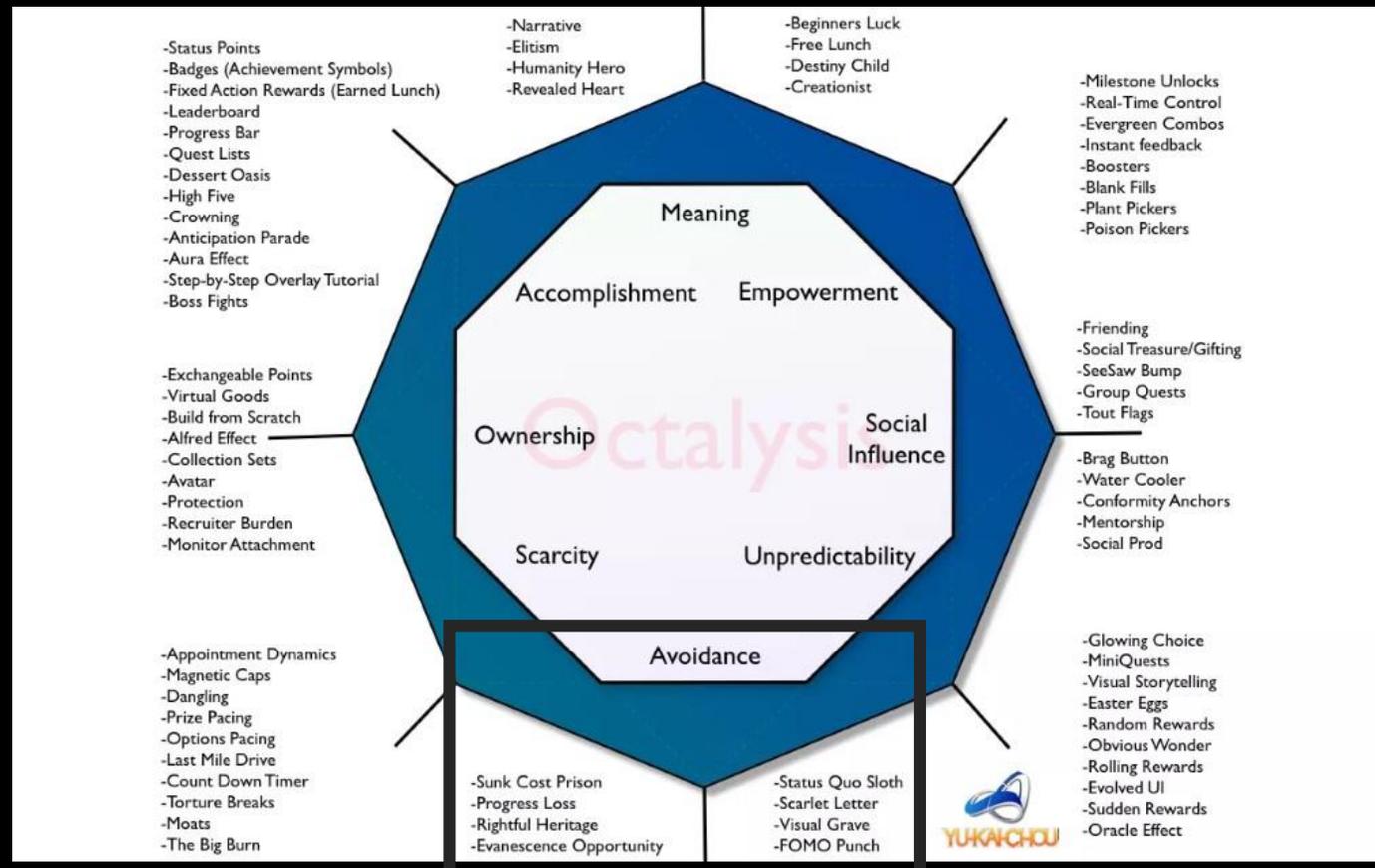
- Milestone Unlocks
- Real-Time Control
- Evergreen Combos
- Instant feedback
- Boosters
- Blank Fills
- Plant Pickers
- Poison Pickers
- Friending
- Social Treasure/Gift
- SeeSaw Bump
- Group Quests
- Tout Flags
- Brag Button
- Water Cooler
- Conformity Anchors
- Mentorship
- Social Prod

nt Symbo
ds (Earne
ay Tutoria
-Avatar
-Protection
-Recruiter Burden
Attachment
nent Dynamics
Caps
ing
Pacing
Drive
own Timer
Breaks
urn

80

8^e levier motivationnel

Peur de la perte et évitement

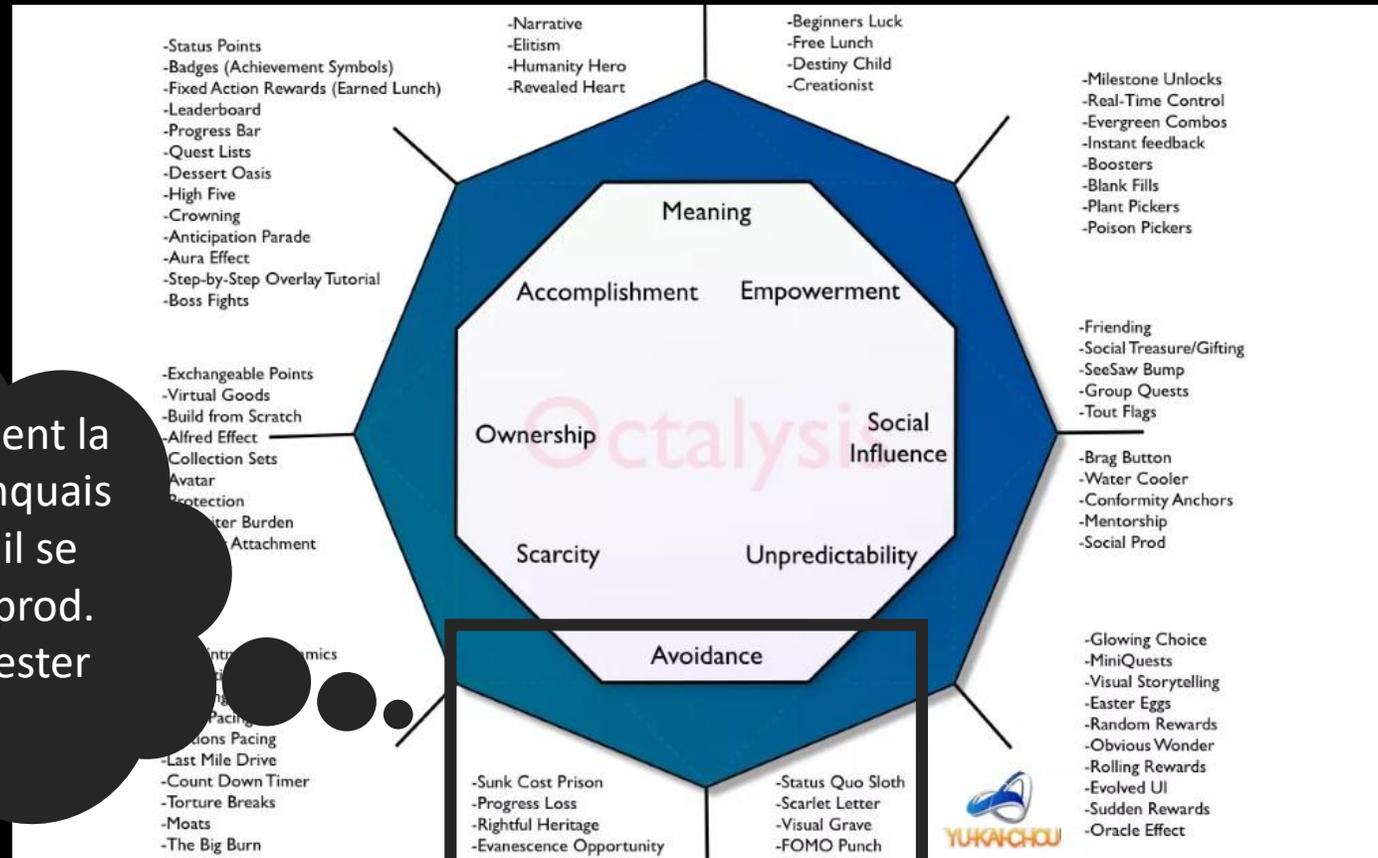


Dans nos
métiers ?

Dans le test
logiciel

8^e levier motivationnel

Peur de la perte et évitement



Ce serait vraiment la honte si je manquais un bug et qu'il se retrouvait en prod. Allez, je vais tester ça aussi !

Dans le test
logiciel

8^e levier motivationnel

Peur de la perte et évitement

Ce serait vraiment la honte si je manquais un bug et qu'il se retrouvait en prod. Allez, je vais tester ça aussi !

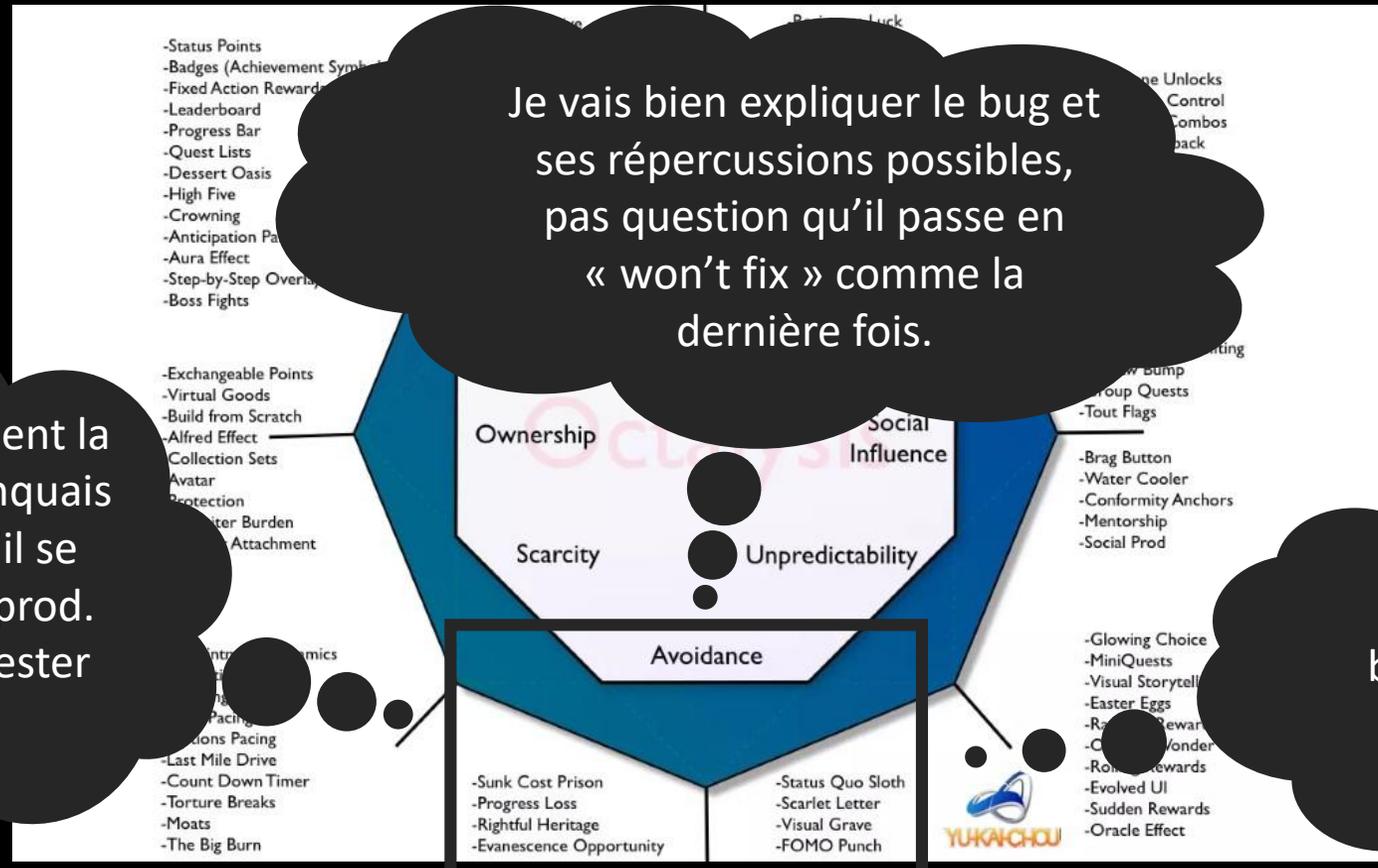
Je vais bien expliquer le bug et ses répercussions possibles, pas question qu'il passe en « won't fix » comme la dernière fois.



Dans le test logiciel

8^e levier motivationnel

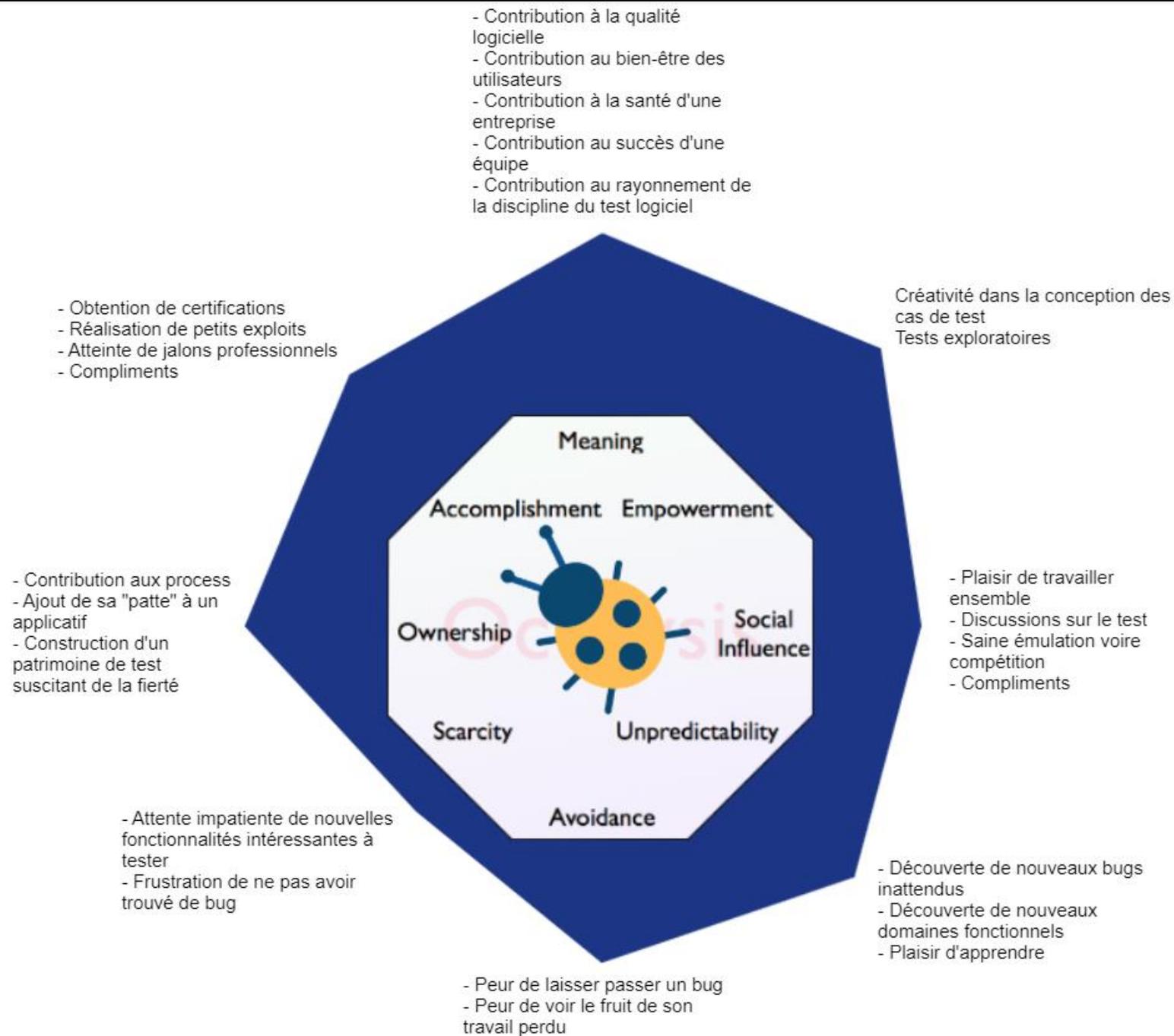
Peur de la perte et évitement



Ce serait vraiment la honte si je manquais un bug et qu'il se retrouvait en prod. Allez, je vais tester ça aussi !

Allez, je lance un backup du référentiel de tests, on ne sait jamais.

En résumé



Comment aller plus loin ?

Détourner les personnes des
véritables objectifs

Rendre l'expérience infantilisante

Générer un stress supplémentaire

Quels écueils éviter ?

Casser des dynamiques qui
fonctionnent déjà bien

Aller à l'encontre de la culture de l'entreprise

Susciter des comportements individualistes
dans un contexte de compétition « ludique »

Entrain au début
de la semaine

Joie de travailler ensemble

Passion pour la qualité

Fierté

Quelles émotions, quels
sentiments, veut-on susciter ?

Empathie pour les
utilisateurs finaux

Plaisir d'apprendre

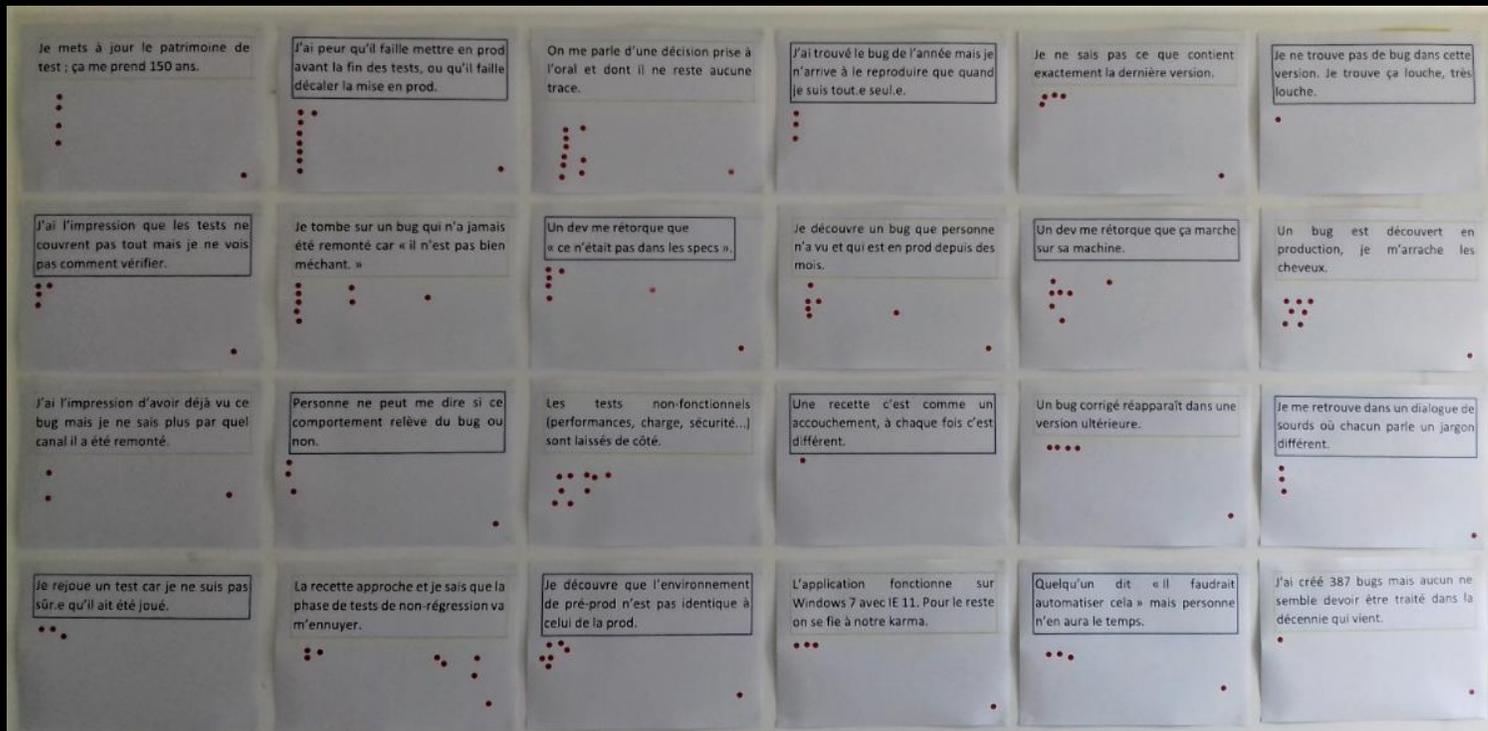
Plaisir de transmettre

Amusement

Quelques exemples ?

Le bingo des recettes à la noix

Emotion ciblée : plaisir d'appartenir à une communauté de testeurs, réconfort de voir que « tout le monde est dans le même bateau », envie de trouver des solutions



Quelques exemples ?

Jeu de sensibilisation aux tests unitaires

Emotion ciblée : frustration dans la 1^{ère} partie du jeu, soulagement et enthousiasme dans la deuxième. Tout au long du jeu : concentration et plaisir de réfléchir ensemble.



1. La plus petite carte de carreau a sa jumelle dans tous les autres signes.
2. Toutes les cartes de trèfle sont présentes en double.
3. Le code contient deux piques de plus que de trèfle.
4. Le code ne doit pas contenir de 2, 4, 6 et 10.
5. Les dames et les as sont respectivement présents en nombre impair.
6. Il n'y a pas de carte de carreau inférieure au valet.
7. Toutes les cartes de trèfle ont au moins une jumelle dans les piques, mais l'inverse n'est pas forcément vrai.
8. Toutes les cartes de pique ont au moins une jumelle dans les cœurs, mais l'inverse n'est pas forcément vrai.
9. Le nombre de cartes de carreau correspond au plus petit nombre que l'on peut trouver sur une carte de cœur.
10. Il y a 2 fois plus de cartes de cœur que de cartes de pique.



Takeaways

Outils

- L'Octalysis de Yu-Kai Chou
- La taxonomie de Bartle
- La matrice d'Amy-Jo Kim

Lectures

- *Actionable gamification*, Yu-Kai Chou, 2015
- [Le bingo des recettes à la noix](#), blog Hightest
- [Un jeu pour sensibiliser aux tests unitaires](#), blog Hightest

Exemples de gamification appliquée au monde de la qualité logicielle

- Test Automation University, plateforme de formation à l'automatisation des test
- ProMyze, outil d'animation de la démarche de qualité de code
- SQA StackExchange, plateforme de questions-réponses dans le domaine du test (cousin de StackOverflow)

Merci !

