



## Atelier Serious Game

Serious game et démonstration de la révolution numérique en cours

### Compte-rendu

---

La définition du serious game selon KTM Advance : *“pas un produit destiné à faire de la communication mais à faire de la formation professionnelle (développer la motivation, les compétences transversales, les échanges) dans les grands groupes”*.

Les départements à qui profitent le plus les serious game sont néanmoins les pôles de communication des grands groupes (publicité, retombées médiatiques...)

Les serious game ne sont pas applicables à tous les domaines et ne sont pas adaptés à tous. Le grand groupe doit s’impliquer fortement