



HAL
open science

Ma Fac dans la poche

Thierry Serdane, Patrice Cervellin

► **To cite this version:**

Thierry Serdane, Patrice Cervellin. Ma Fac dans la poche. Colloque international: Apprendre, Transmettre, Innover à et par l'Université, Groupe de recherche interdisciplinaire IDEFI-UM3D, Jun 2015, Montpellier, France. hal-03073073v2

HAL Id: hal-03073073

<https://hal.science/hal-03073073v2>

Submitted on 22 Feb 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Ma Fac dans la poche

Thierry Serdane

Département d'Arts plastiques, Equipe RIRRA 21, université Paul-Valéry Montpellier III

thierry.serdane@univ-montp3.fr

Patrice Cervellin

Département d'Arts plastiques, équipe RIRRA 21, université Paul-Valéry Montpellier III

patrice.cervellin@univ-montp3.fr

Résumé

Dans le cadre de l'action intitulée « action smartphone », s'est développée une dynamique d'accompagnement des étudiants primo-entrants par d'autres plus expérimentés de l'environnement universitaire. S'appuyant sur l'association des usages de technologies numériques en mobilité et de l'engouement pour les pratiques ludiques, la réalisation de modèles et scénarios de jeux à transfert de compétences ont fait l'objet d'un développement par plusieurs équipes d'étudiants. Plusieurs modalités de jeux ont été mises à l'épreuve de leur capacité pour le transfert de compétences. Il est très vite apparu nécessaire d'ancrer préalablement les usages par de petites applications utilitaires en même temps qu'agréables. Ces applications visent à faciliter l'appropriation de l'environnement et des services, comme des protocoles. Dans le même esprit un dispositif dédié aux mêmes fonctions mais destiné à une découverte à distance et en amont doit être opérationnel pour cette fin d'année 2015. A partir de ces plateformes techniques validées, se développe une fiction de type ARG. Cet atelier sera l'occasion de faire le point sur les difficultés rencontrées, sur les choix stratégiques et technologiques qui ont été faits, ainsi que sur les partenariats qui ont vu le jour. Ce bilan intermédiaire, riche d'enseignements, présente les premiers éléments d'un essaimage possible de l'action.

Introduction

L'objet de cette communication est de rendre compte au sein de l'IDEFI UM3D de l'action désignée par « Action Smartphone ». Il s'agit d'un point d'étape qui revient sur les intentions, tente d'évaluer les erreurs et présente les changements opérés qui ouvrent sur de nouvelles perspectives...

1. Action Smartphone, genèse, transformation et point d'étape

1.1. Du projet d'étudiants à l'action IDEFI

C'est à partir d'un projet tuteuré de licence qu'est née l'idée de créer un jeu vidéo qui, prenant comme contexte l'université, permettrait aux étudiants de mieux s'approprier leur environnement. Imaginé sur le principe du « géocatching », le jeu proposait de découvrir les lieux, les services et les procédures au gré de phases d'enquêtes. Le joueur sollicité sur son ordinateur connecté était invité à sortir pour résoudre les énigmes posées armé de son Smartphone comme seul outil d'investigation. Il photographiait, comparait, décryptait et alimentait du fruit de ses recherches l'application qui l'avait missionné. Très rapidement est apparu l'intérêt de transformer ce projet en vecteur d'intégration des étudiants primo entrants.

Une ambition, donner envie de s'approprier sa Fac

Le « géocatching » initial prenait une dimension particulière en s'inscrivant dans les objectifs du projet IDEFI. Les étudiants primo entrants allaient pouvoir s'approprier leur université en jouant sur leur Smartphone. Le premier objectif concernait l'apprentissage spatial, s'approprier les lieux, situer les services administratifs, les salles de cours, les accès. Le second, concernait l'apprentissage de l'organisation, des protocoles, des cadres de la vie étudiante, avec ses droits et ses devoirs. Viendrait ensuite l'acquisition de compétences nécessairement construites en collaboration avec les composantes ou des services clés comme la bibliothèque.

Un principe, apprendre en jouant

Le postulat défendu était celui de la capacité à apprendre par l'expérience renouvelée. Largement médiatisé aujourd'hui, le *seriousgame*, s'appuie pour une large part sur ce postulat. Mais comme le ludo éducatif voilà maintenant quelques années, il se heurte à l'incontournable nécessité d'une motivation intrinsèque, d'un engagement, pour exprimer tout son potentiel. Déclarer que le jeu va faciliter l'apprentissage n'est pas suffisant, et il ne s'agissait pas du point de vue de l'équipe, enseignants comme étudiants, de tomber dans la dérive de la gamification. Le seul principe convoqué était celui de la remobilisation de

connaissances et de compétences qui, acquises en jouant, pouvaient potentiellement reprendre du sens en situation d'apprentissage.

1.2. Entre fiction et application

Mais postuler que le jeu soit un vecteur d'apprentissage implique, nous l'avons dit, la perception par le « formé » qu'il y a bien *jeu*. Pas question dans ce cas de faire l'impasse sur cet aspect. Pas question de transformer le jeu en application, sinon à perdre tout le bénéfice du ressort ludique. Le compromis est difficile et même intenable, au point que le rechercher s'avère le plus souvent le meilleur moyen d'échouer dans les objectifs fixés.

Une fiction d'abord, sans compromis

Le premier groupe d'étudiants qui va investir le projet adoptera une approche radicale. « Si l'on veut que l'étudiant investisse la proposition il faut qu'il y accorde le même intérêt que celui accordé à tout autre jeu ». C'est le joueur qui doit guider l'engagement, et sa condition d'étudiant qui en bénéficiera. Le seul fait de penser le jeu en termes de finalité informative, éducative ou pédagogique serait préjudiciable. Le thème de la fiction - la question du devenir de l'accès au savoir et à la connaissance - témoignait par ailleurs de la volonté à s'investir dans une écriture ludique qui n'en était pas moins soucieuse des problématiques posées aujourd'hui à l'université. Cette première « promo » IDEFI, appelons-la comme cela, investira la majorité de son temps sur l'écriture fictionnelle. Au-delà de ce focus, un temps sera réservé au développement de quelques « mini-jeux » jouables sur mobile ou en ligne. Bien que typiques de la résolution d'énigmes et propres à satisfaire un modèle pédagogique, ils sont suffisamment décontextualisés pour intégrer diverses évolutions du scénario.

Le projet se recentre sur des perspectives applicatives

Malgré tout, ce propos fictionnel tardait à proposer des résultats intermédiaires visibles, et le groupe suivant s'attachera à développer un peu plus la partie ingénierie afin que soient à la fois testées les ambitions technologiques et que soit proposé un premier applicatif. Quelques prototypes seront mis en œuvre, avec la volonté d'être immédiatement utiles au regard des objectifs fixés. Une première application destinée à accompagner l'inscription des étudiants munis d'un Smartphone a ainsi vu le jour. Elle permettait de suivre le parcours d'inscription en fonction du profil, tout en agrémentant les attentes d'un lien vers un quizz proposé par le SCUIO. Le constat qui suivra la mise en œuvre sera mitigé. L'application aura permis de tester un service basé sur la géolocalisation et valide techniquement les développements pressentis. Par contre il sera peu utilisé, car une situation de stress comme la phase d'inscription est peu propice à tester un service dépourvu d'interface humaine.

Un héritage participatif difficile à construire

Dans le cadre des formations sur la création vidéoludique que nous assurons au sein du département des Arts Plastiques, nous mettons en œuvre des méthodologies de projets dites agiles. Nous sommes donc sensibles à la conception participative, et il faut avouer que l'organisation particulière que nous avons choisie, basée sur l'héritage de la production d'étudiants se succédant posait problème. En effet, rien de moins naturel pour un créatif que de reprendre, sans diremot, le travail de son prédécesseur. Un premier bilan était nécessaire, à la fois pour mesurer les réalisations au regard des objectifs, mais également, et c'est le propre de l'approche agile que nous défendions, revoir ces objectifs au regard de la finalité poursuivie.

1.3. Un premier bilan mitigé, une remise à plat nécessaire

Ce premier bilan aura permis plusieurs constats.

- L'écriture fictionnelle s'éternisait, devenait verbeuse avec des accents métaphysiques et se prêtait difficilement à l'œuvre collaborative. Par ailleurs les applications n'avaient de ludique que la couche de légèreté que l'on prête aux versions graphiques des dispositifs austères.
- En second lieu, et quand bien même plusieurs mini jeux étaient disponibles, le long travail de production de ressources graphiques peinait à démarrer. Le prétexte de terminer la scénarisation d'une part, le *game design* d'autre part, ne cachait plus la difficulté à entrer dans le dur, passer des idées à leur concrétisations.
- Produire des applicatifs, faire la démonstration d'un premier service, satisfaisait plus au besoin de démontrer que le projet produisait du concret qu'à participer à son avancée.
- Pour finir, l'organisation des groupes ne s'est pas avérée concluante.
Si le choix de confier le projet aux étudiants de master s'est avéré justifié pour le début du projet, la contrainte liée aux échéances académiques et le besoin de produire du contenu orientait vers les licences professionnelles.

2. Une fondation commune, des axes de développement parallèles

2.1. Construire un socle solide, pour une identité universitaire

Le choix de l'équipe de pilotage de l'action est de favoriser pour 2015 la constitution d'un groupe renforcé tourné prioritairement vers la production de ressources et de scinder les objectifs comme la mise en œuvre autour d'un socle commun. Il s'agit de recentrer le

développement sur la création de l'environnement graphique immédiatement porteur de l'identité « Paul Valéry ». Un environnement qui serait à même d'accueillir durablement les différents développements, ludiques et pédagogiques. C'est ainsi que le programme de modélisation du site route de Mende a été lancé : une modélisation 3D multifonctionnelle et, d'autre part, une vue en 2D isométrique au service du propos fictionnel. La modélisation 3D ne concerne dans un premier temps que l'environnement extérieur, mais une fois celui-ci terminé, ce seront les intérieurs qui le seront. La vue de dessus initiale utilisée pour le Smartphone ne fera l'objet que d'une révision esthétique.

Un processus de création qui vise le partage émotionnel

L'identité universitaire, va être recherchée – et il s'agit de l'évolution majeure – au cœur même du processus de création. Construire pas à pas l'environnement, qu'il s'agisse de l'espace 3D ou de l'espace en 2D isométrique demande un travail sur un temps long, très long, nécessitant un total investissement. Dessiner chaque détail, éprouver textures et matériaux, découvrir la moindre configuration topographique pour tenter de la reproduire, participe d'un processus d'affiliation. Ce lieu, en se construisant se donne à découvrir, se propose à l'action. Là, une fois que le lieu existe suffisamment, le processus créatif peut investir sur les moyens de l'explorer, de l'habiter. Deuxième étape du processus d'affiliation, la conception de personnages est abordée sous l'angle des possibles. De quelles capacités d'action pouvons-nous doter les avatars et les autres acteurs, dans les situations fictionnelles ou pédagogiques ? La stratégie de conception est inversée, il ne s'agit plus de construire des modalités d'interaction et d'animer les personnages en fonction des besoins d'un scénario, mais bien au contraire de construire un champ le plus large possible d'interactions et d'animations qui par sa richesse soit générateur de scénarios. L'objectif vise à l'ouverture du dispositif quant aux situations à modéliser, que leur caractère soit ludique ou strictement pédagogique. Les étudiants artistes, investissent émotionnellement cet environnement et parient sur l'émotion de la réception de leur œuvre.

Une nouvelle organisation

Du point de vue organisationnel, trois pôles ont été créés. Le premier pôle a pris en charge la modélisation 3D du site, avec une version légère destinée à la visite d'ensemble, à l'information, à la communication et une version affinée qui permet une interaction fine en terme de collision. Côté conception de personnages, un atelier de *motion capture* artisanal a été improvisé par détournement d'un capteur Kinect, afin de faciliter la capture des multiples

attitudes envisageables. Sur le plan technique encore, l'opportunité de la visite du site en réalité virtuelle équipé d'un casque dédié fait l'objet d'un développement récent.

Le second pôle s'occupe de la fiction en 2D isométrique. Le site est entièrement dessiné à la main, et les personnages sont déjà dotés de multiples animations. Dès que le travail sur l'environnement et les animations de personnages sera terminé, les premiers scénarios développés par les groupes précédents vont pouvoir être intégrés.

Le troisième pôle poursuit le travail déjà réalisé autour de la mobilité. Si la partie graphique est pour le moment remise à plus tard, la partie technique évolue. Ainsi, la géolocalisation s'est affinée, et la mise au point du dispositif de communication entre les différents modes de représentation est en voie de finalisation.

2.2. Trois axes de développement et des perspectives d'essaimage

L'objectif de l'action vise à faciliter chez les étudiants primo entrants l'appropriation de leur lieu d'accueil et d'étude. Le postulat a pu être réinterrogé depuis le début de l'action par le fait même que les développeurs sont des étudiants. Si le principe du jeu comme vecteur d'apprentissages informels ne souffre pas d'objection – explorer les lieux est à la fois un plaisir et utile – il doit s'inscrire dans un contexte choisi par l'étudiant. Les technologies développées pour le jeu doivent également proposer une application directement opérationnelle. La poursuite du projet s'inscrit ainsi jusqu'à son terme et au-delà de l'action IDEFI, sur trois axes de développement donc voici la présentation.

La fiction, la communauté créative et participative, l'agora

Concernant le jeu, voici un aperçu du pitch.

La dystopie décrit un temps où l'accès au savoir, à la connaissance est contrôlée par une organisation qui, autodafé à l'appui, s'est instituée comme source de pensée unique. Des biens culturels triviaux, les jeux vidéo ont échappé au feu rédempteur, et des étudiants vont cacher dans certains d'entre eux les clés permettant de retrouver les savoirs préservés, ceux dispensés du temps de l'université.

Autour de la fiction principale, et sur le même thème de multiples jeux seront développés (certains le sont déjà) par la communauté qui doit s'amplifier en invitant les joueurs à la rejoindre, pour créer mais aussi débattre des questions soulevées. Ces développements peuvent utiliser les différents environnements et technologies proposés. L'ensemble sera disponible sur un portail.

L'espace social numérique multicanaux

Par espace social numérique multicanaux, ce qui est entendu, c'est la possibilité de proposer une communication entre acteurs présents en temps réel et acteurs distants. Par exemple, un étudiant que nous qualifierons de tuteur, accompagne un lycéen ou un étudiant étranger dans sa découverte du site. Le premier se déplace réellement dans l'université, géolocalisé sur son Smartphone, le second est dans l'espace 3D et suit le premier qui le guide en progressant dans l'espace physique. Chacun visualisant l'autre en temps réel par avatar interposé. La technologie est opérationnelle, et nous serons en capacité d'effectuer bientôt les premiers tests. On peut imaginer bien entendu d'autres applications mais elles nécessiteront les études préalables en termes de charge, de légalité et de sécurité.

L'augmentation de l'espace physique

Par augmentation de l'espace physique ce qui est proposé c'est l'ajout de services numériques accessibles à partir du Smartphone. Les premiers développés ou en cours de développement sont ceux attachés à la localisation, accès aux bornes multiservices, aux sites administratifs, et en perspective, l'ensemble des services attachés aux données qui pourraient être rendus disponibles, y compris bien évidemment des services de jeux pour rendre à César...

Conclusion et perspectives

Vis-à-vis du projet initial, le projet n'a pas dévié en terme de finalité, accompagner les étudiants primo entrants. Il a par contre évolué sur sa forme et ses objectifs intermédiaires. Ils se sont recentrés sur la construction d'un socle plus large et multimodal plutôt que dans le développement plus spécifique envisagé. Par là-même, les perspectives applicatives comme partenariales s'élargissent nettement, et le support constitué se prête également à l'exercice de recherches multidisciplinaires. Par ailleurs le modèle global constitué par le socle commun, présentera à l'issue du projet toutes les caractéristiques attendues en termes d'essaimage.