

E-virtuoses

24 Mai 2012

Serious game

Comprendre et Réaliser

Julian Alvarez & Damien Djaouti

1^e Partie

**Comprendre
le Serious game**

Définitions – Serious Game

Qu'est-ce qu'un
« Serious Game » ?

Définitions – Serious Game

Jeu vidéo + scénario utilitaire

=

Serious Game

Définitions – Serious Game

Un Serious Game permet de :

- Diffuser un message (marketing, éducatif, informatif, subjectif...)
- Dispenser un entraînement
- Permettre la collecte de données

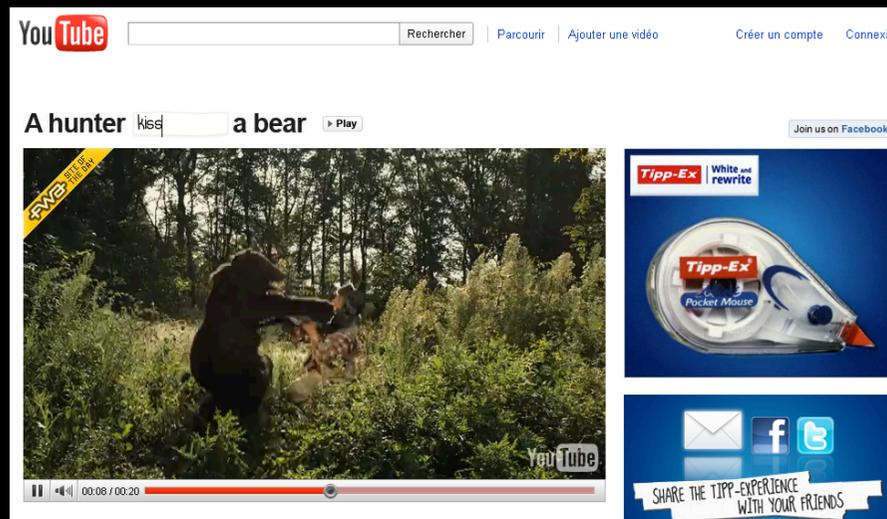


Magnum Pleasur Hunt, 2011 – Watto, 2011

Définitions – Serious Game

Un Serious Game permet de :

- Diffuser un message (marketing, éducatif, informatif, subjectif...)
- Dispenser un entraînement
- Permettre la collecte de données

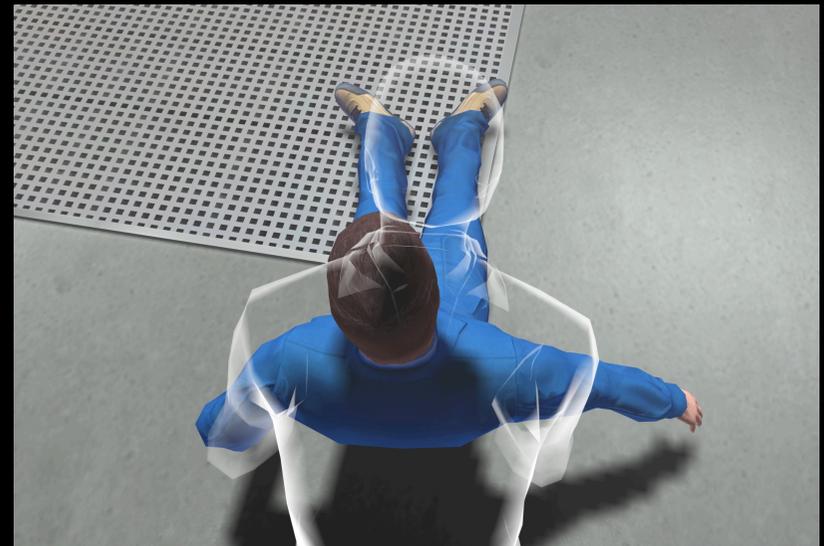


A Hunter Shots a Bear, 2010 – Games for Cats, 2011

Définitions – Serious Game

Un Serious Game permet de :

- Diffuser un message
- Dispenser un entraînement (compétences savoir être, savoir faire...)
- Permettre la collecte de données

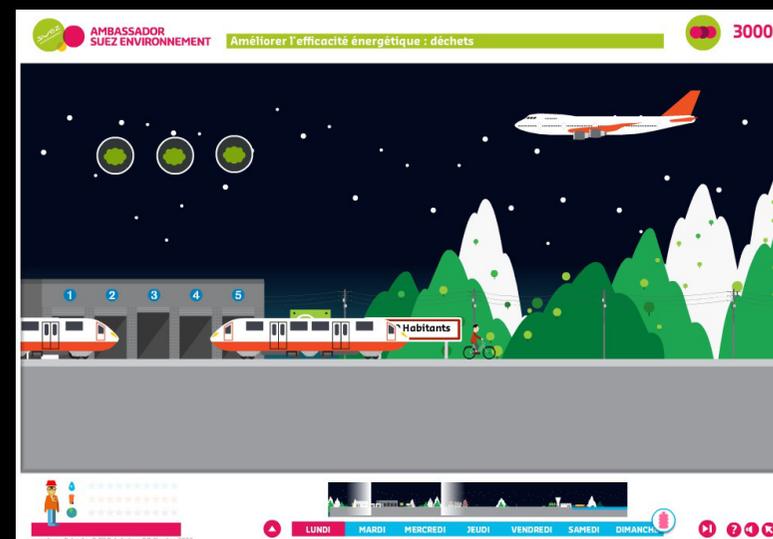


Renault Academy, 2009 - EDF, 2011

Définitions – Serious Game

Un Serious Game permet de :

- Diffuser un message
- Dispenser un entraînement (compétences savoir être, savoir faire...)
- Permettre la collecte de données

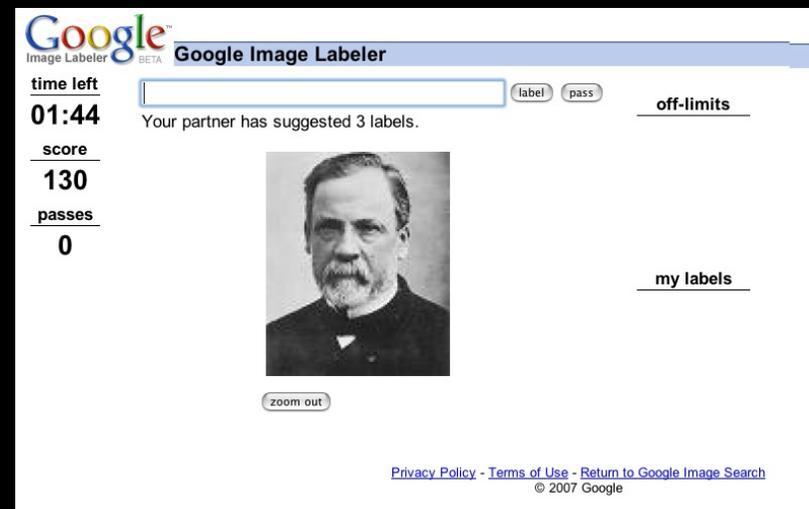


Sea Sim Crisis, 2011 – Suez Ambassador, 2011

Définitions – Serious Game

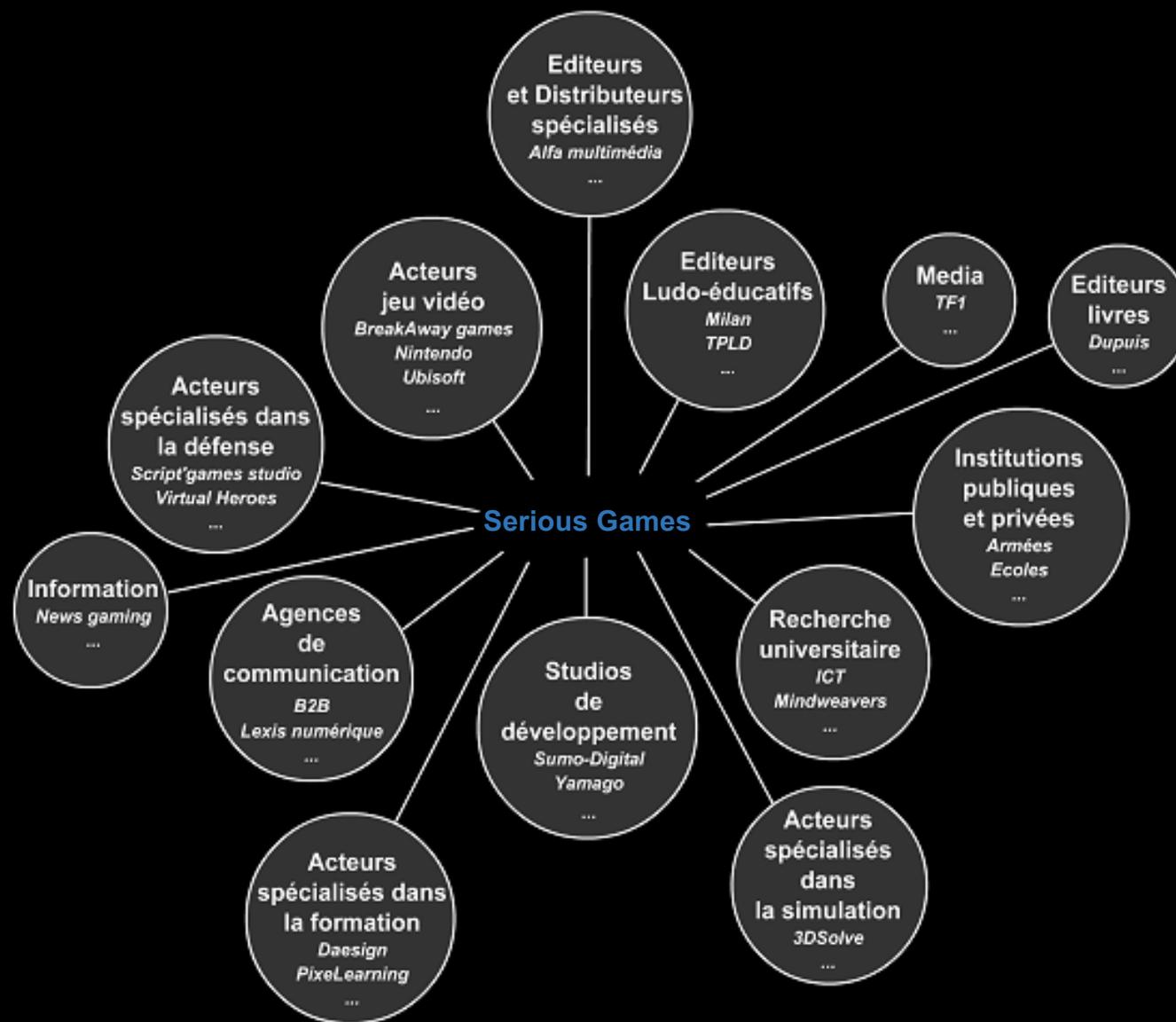
Un Serious Game permet de :

- Diffuser un message
- Dispenser un entraînement (compétences savoir être, savoir faire...)
- Permettre la collecte de données (datagames)



Fold it,— Google Image Labeller, Google, 2007

Définitions – Serious Game

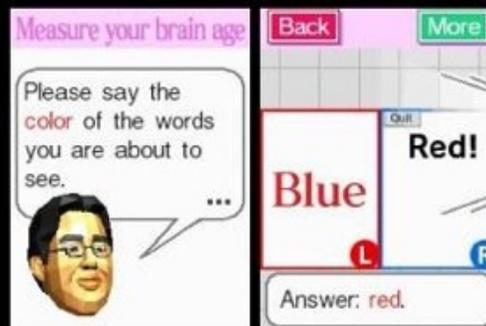


Définitions – Serious Game

Le marché du **Serious Game** embrasse donc **plusieurs segments et niches** :

Cela se traduit par une typologie très développée de Serious Games

- Advergames
- Edugames
- Exergames
- Datagames
- News games
- Edumarket games
- Health games
- Military games
- ...



Définitions – Serious Game

L'objet **Serious Game** peut-être défini comme :

1. Associant une ou plusieurs dimensions utilitaires à un jeu vidéo

- * Diffuser un message
- * Dispenser un entraînement
- * Permettre la collecte de données

2. Visant un marché autre que celui du seul divertissement.

- * La défense
- * La formation / l'éducation
- * La santé
- * Le commerce
- * La communication
- * ...

Définitions – Rétro Serious Game

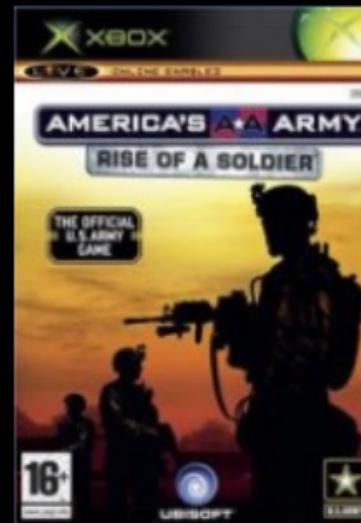
Est-ce que le concept de
« Serious Game » est
vraiment nouveau ?

Définitions – Rétro Serious Game

America's Army est considéré comme le premier véritable **Serious Game**

Il est paru en 2002 et associe au jeu vidéo les 3 dimensions utilitaires

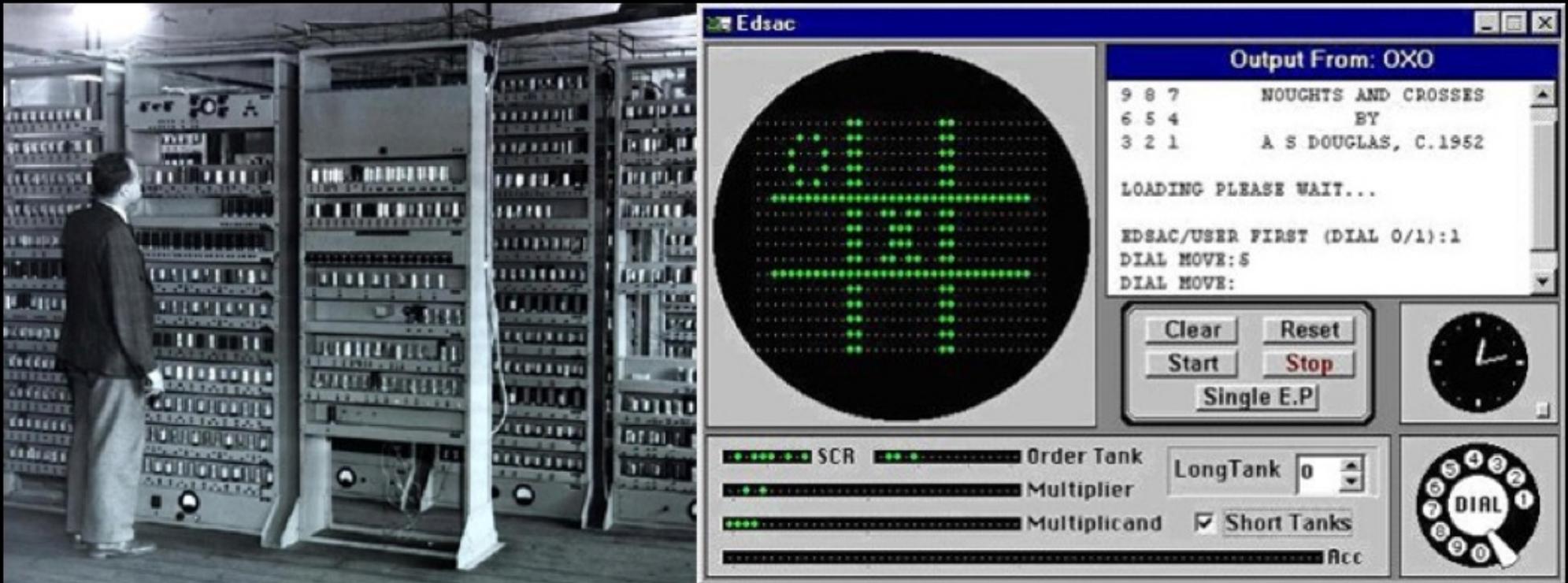
- Diffuser un message (mise en avant des valeurs de l'armée US)
- Dispenser un entraînement (entraînement à la prise de décision, tir...)
- Permettre la collecte de données (coordonnées des joueurs)



America's Army, US Army, 2002

Définitions – Rétro Serious Game

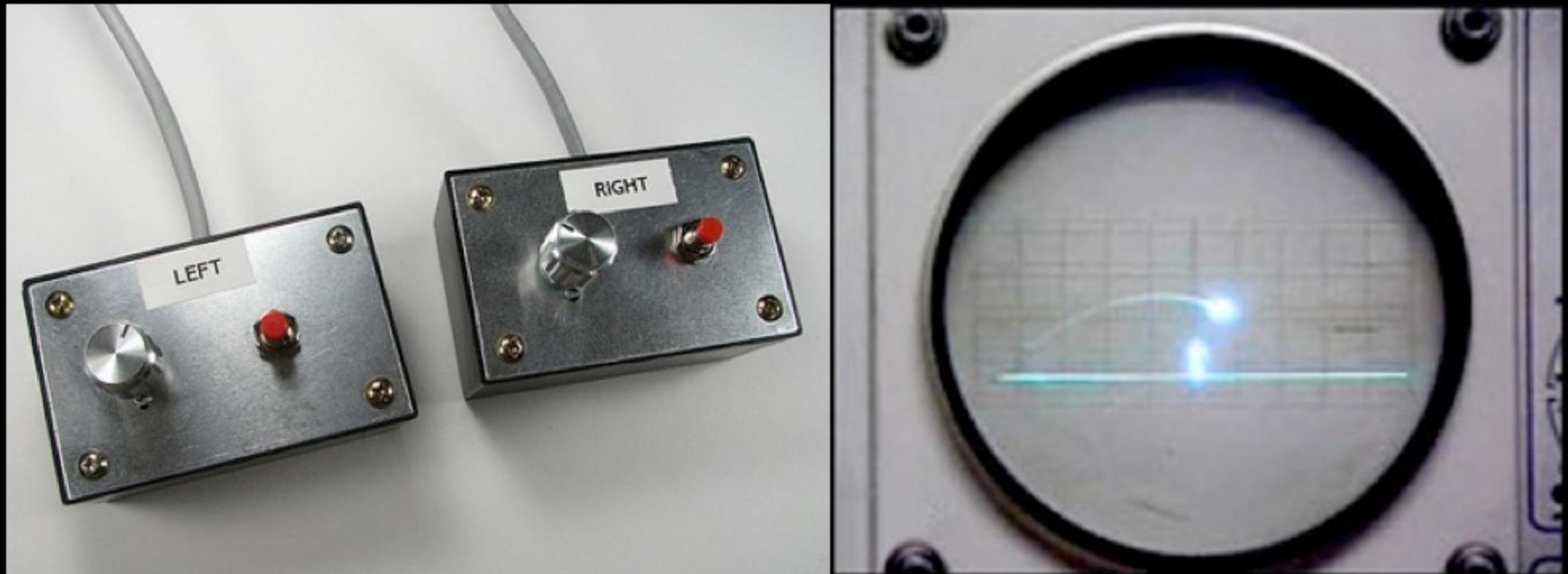
En 1952, OXO, probablement le premier jeu vidéo, vise déjà une dimension utilitaire :
Ecrit par Alexander S. Douglas pour illustrer une thèse en IHM



Ordinateur EDSAC

Définitions – Rétro Serious Game

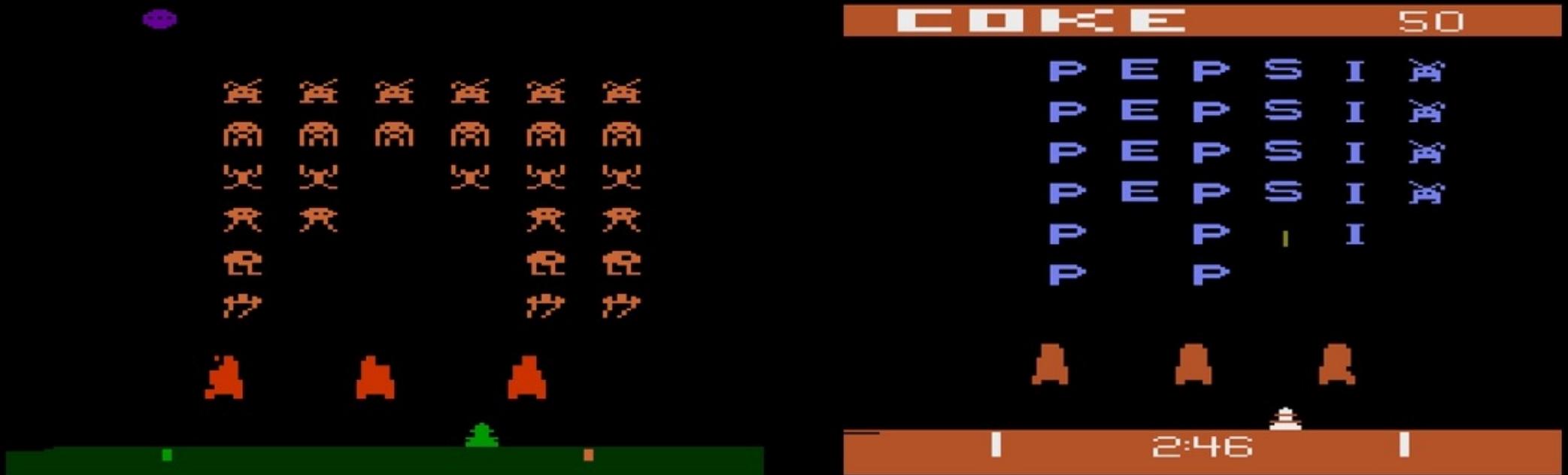
En 1958, **Tennis For Two** vise aussi une dimension utilitaire :
Agrémenter la visite d' un laboratoire US (Brookhaven National Laboratory) en
recherche nucléaire



William Higinbotham - 1958

Définitions – Rétro Serious Game

1983, Coca-Cola commande à la société Atari, une adaptation du jeu Space Invaders pour mobiliser ses salariés à lutter contre la concurrence



Space Invaders / Pepsi Invaders - 1978/1983

Définitions – Rétro Serious Game

Nous pourrions continuer ainsi à découvrir bien d'autres **Rétro Serious Games**



Définitions – Rétro Serious Game

L'objet **Rétro Serious Game** peut-être défini comme un ancêtre du Serious game (avant 2002).

Définitions – Serious Play

Jouet vidéo + scénario utilitaire

=

Serious Play

Définitions – Serious Play



Chirotori, Nintendo, 1979

Définitions – Serious Play

Concrètement,
un Serious Play,
cela ressemble à quoi ?

Définitions – Serious Play



Exemple de Jouet Vidéo : les Sims

Définitions – Serious Play

Un Serious Play permet de :

- Diffuser un message (marketing, éducatif, informatif, subjectif...)
- Dispenser un entraînement
- Permettre la collecte de données



Colas City, 2010

Définitions – Serious Play

Un Serious Game permet de :

- Diffuser un message
- Dispenser un entraînement
- Permettre la collecte de données



Sea Sim Crisis, 2011

Définitions – Serious Play

Un Serious Game permet de :

- Diffuser un message
- Dispenser un entraînement
- Permettre la collecte de données (Echanges de biens virtuels, coordonnées...)



Second Life, Lieden Lab, 2003

Définitions – Serious Play

Serious Play

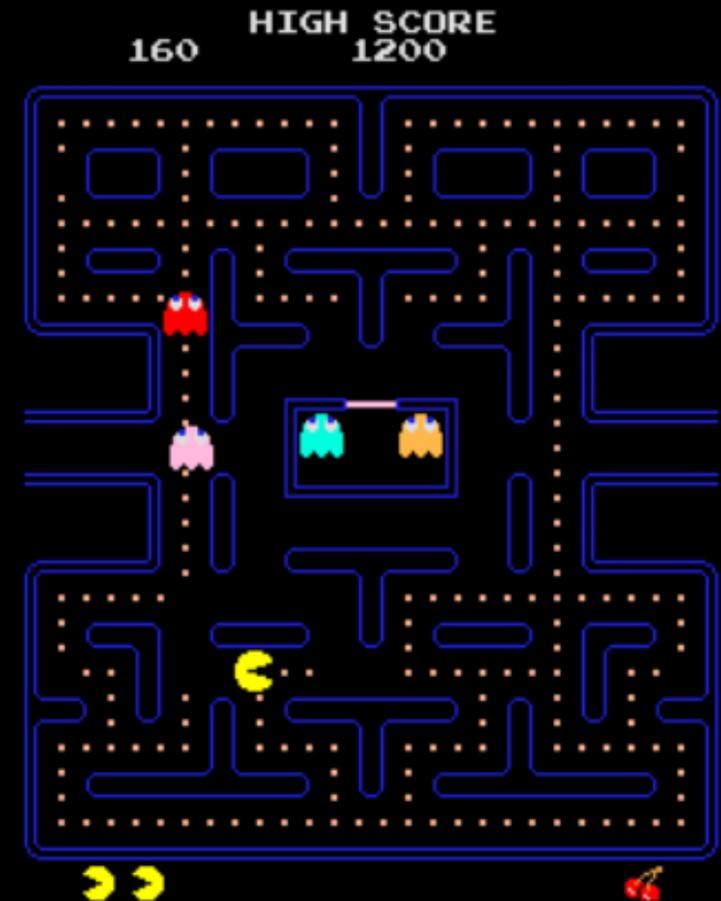
=

Simulation
(Dans bien des cas)

Définitions – Serious Gaming

D' accord, mais est-ce que finalement
tous les jeux vidéo ne sont pas des
Serious Games ?

Définitions – Serious Gaming



Warcraft III, Blizzard, 2002 – Pacman, Namco, 1981

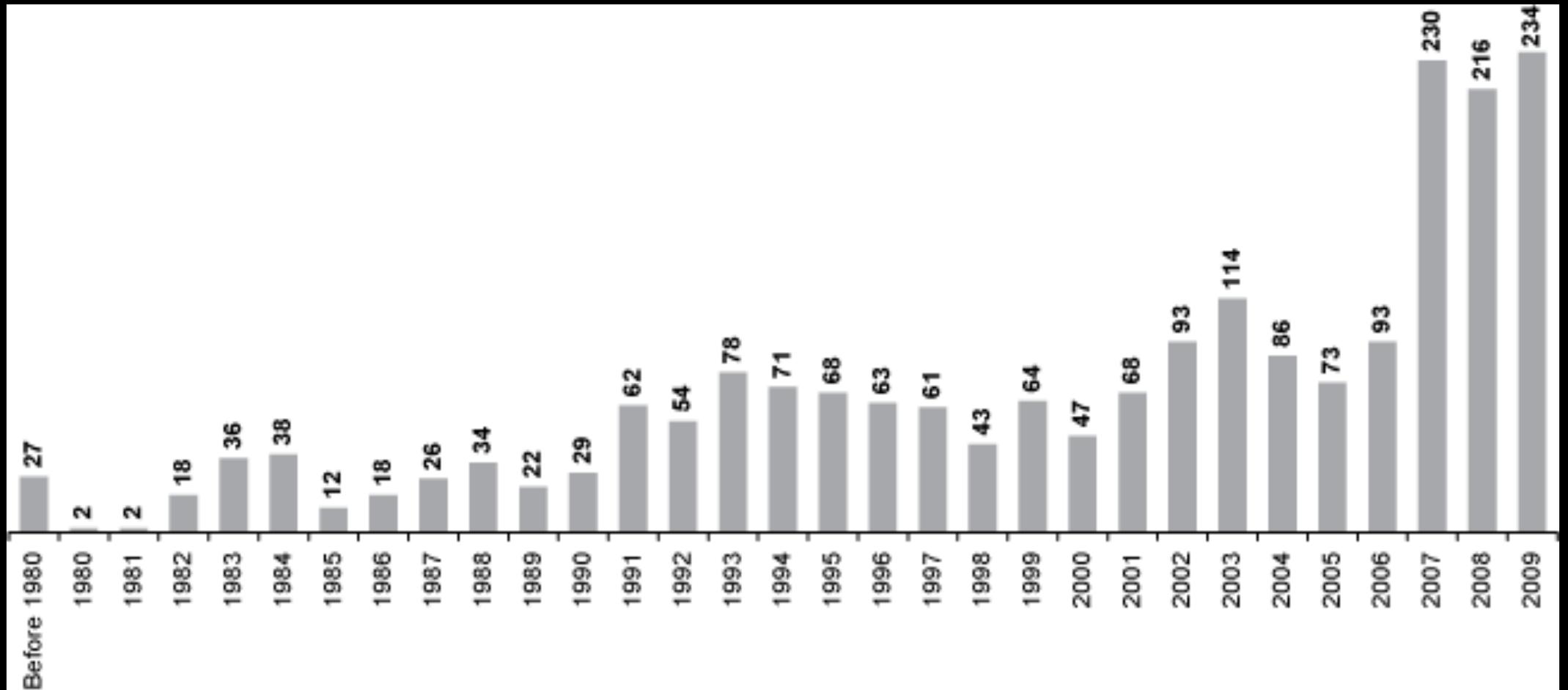
Définitions – Serious Gaming

Le Serious Gaming c'est :

L' action d' associer à postériori, sans implémentation, à un titre vidéoludique existant, une ou plusieurs de ces fonctions utilitaires (catachrèse) :

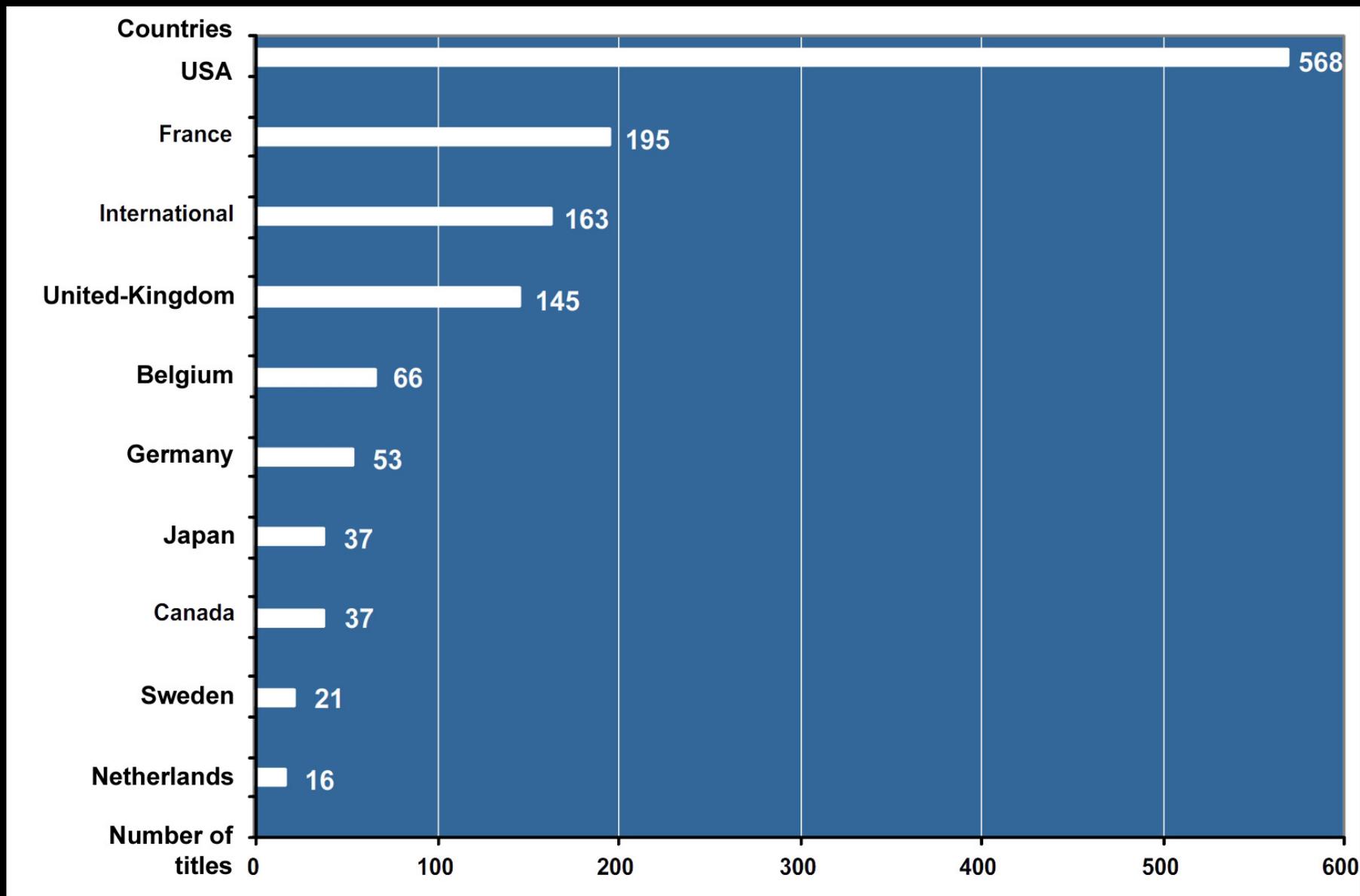
- * Diffuser un message**
- * Dispenser un entraînement**
- * Effectuer la collecte de données**

Définitions – Quelques chiffres



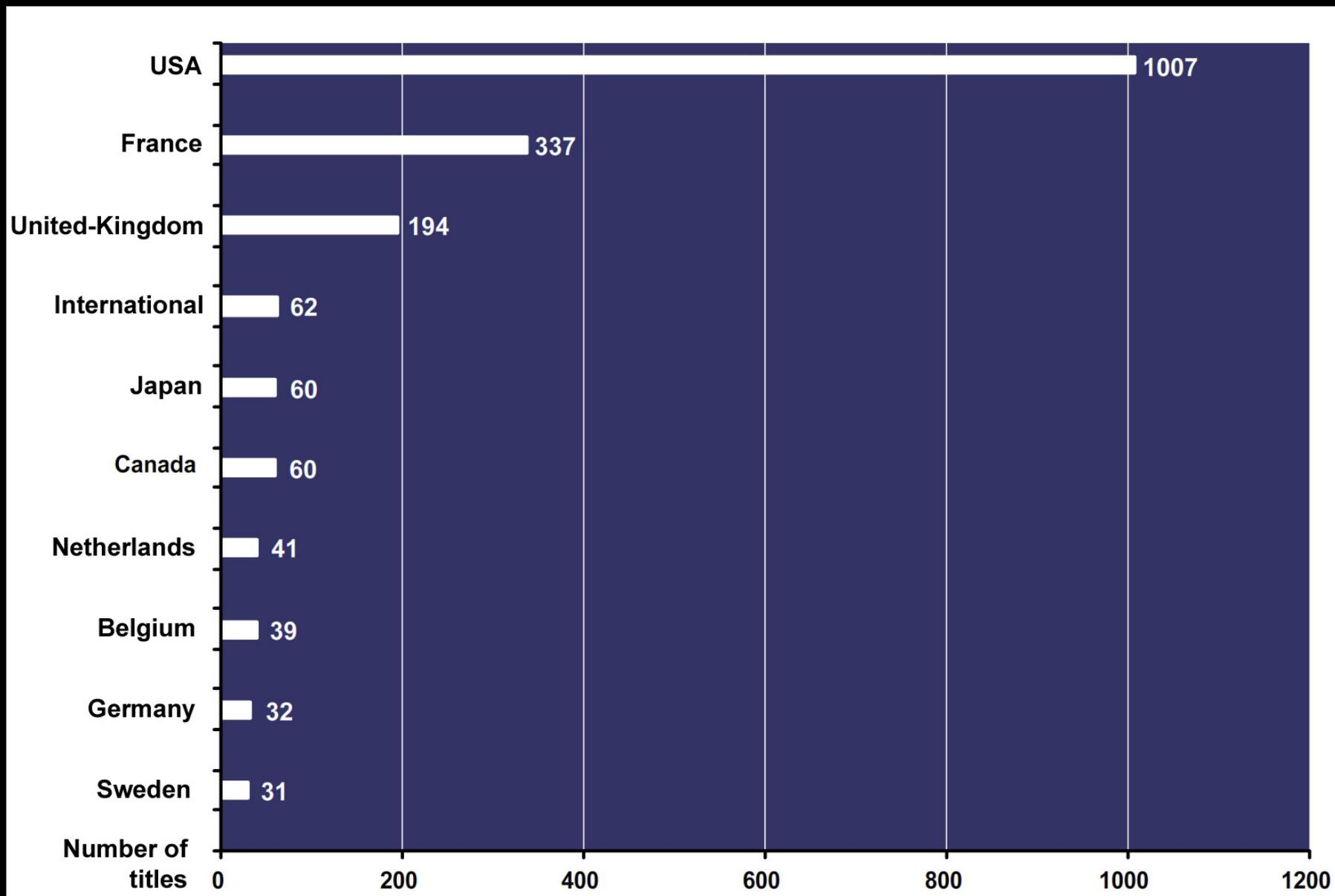
Nombre de Serious Games publiés chaque année [Source: Serious Game Classification]

Définitions – Quelques chiffres



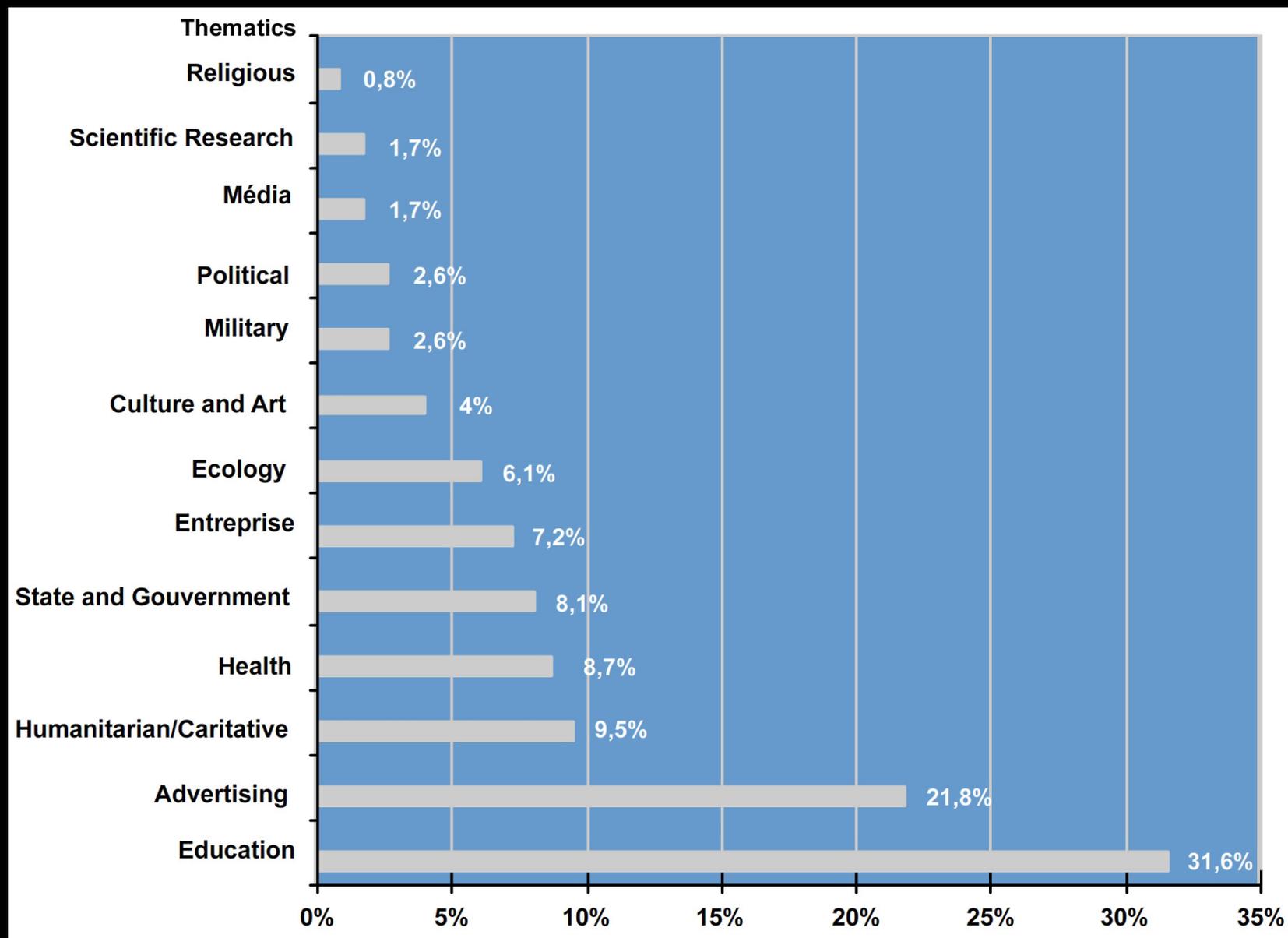
Principaux pays d'origine des développeurs de Serious Game [Source: Serious Game Classification]

Définitions – Quelques chiffres



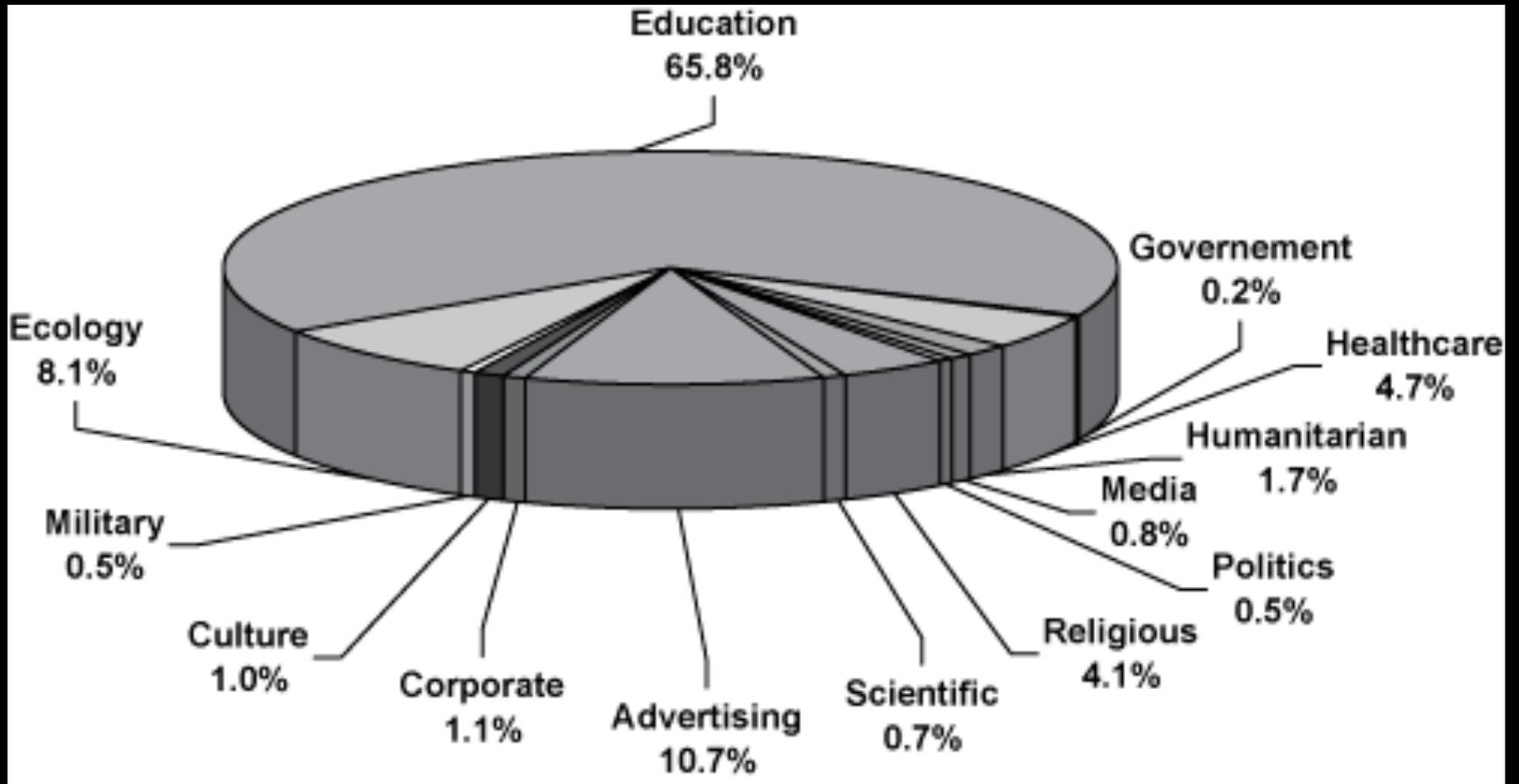
Principaux pays d'origine des commanditaires de Serious Game [Source: Serious Game Classification]

Définitions – Quelques chiffres



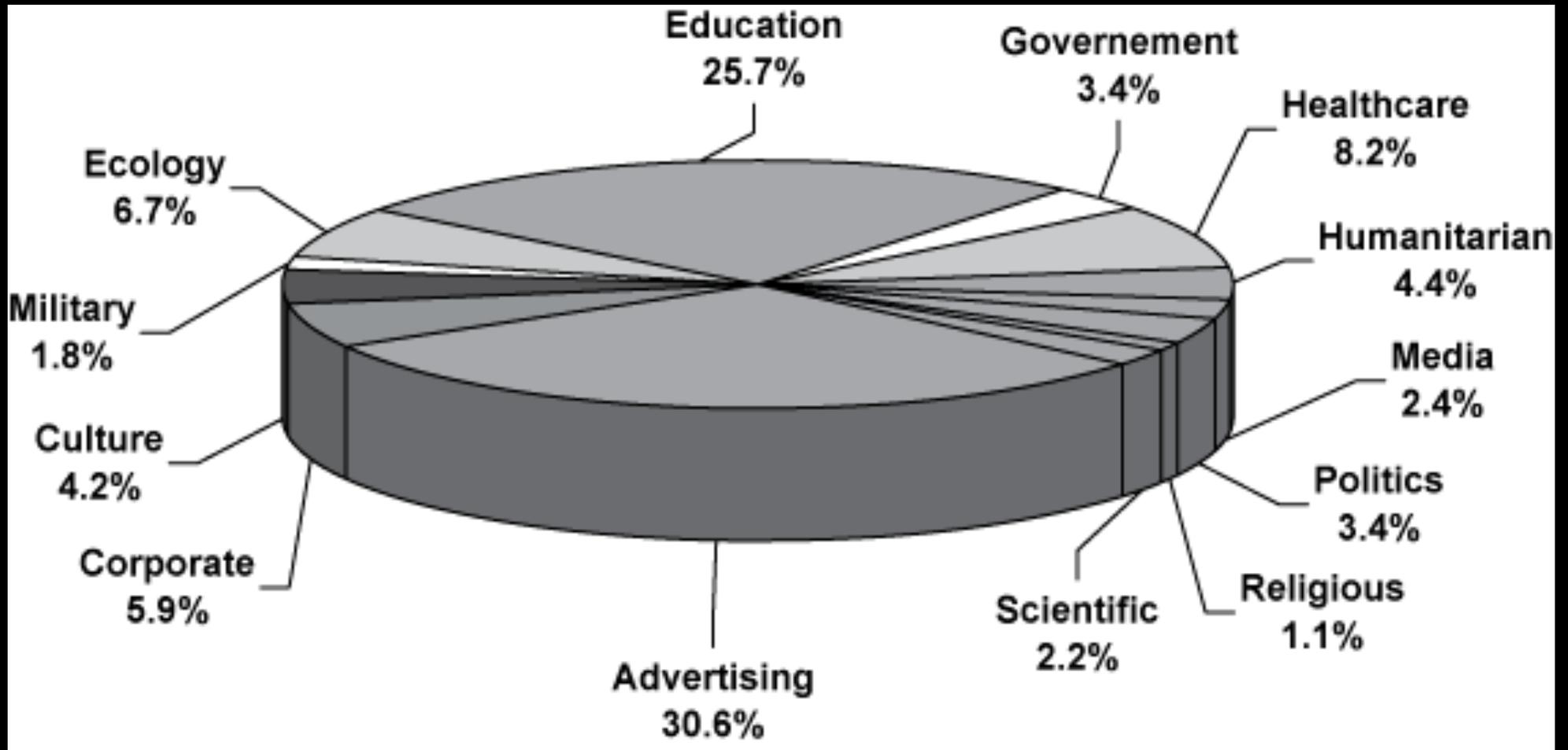
Répartition globale des secteurs d'application des Serious Games [Source: Serious Game Classification]

Définitions – Quelques chiffres



Répartition des secteurs d'application des Retro Serious Games (1952-2001) [Source: Serious Game Classification]

Définitions – Quelques chiffres



Répartition des secteurs d'application des Serious Games actuels (2002-2010) [Source: Serious Game Classification]

2^e Partie

**10 points à étudier
pour réaliser
un Serious game**

A préciser avant de commencer...

La recette miracle n'existe pas...

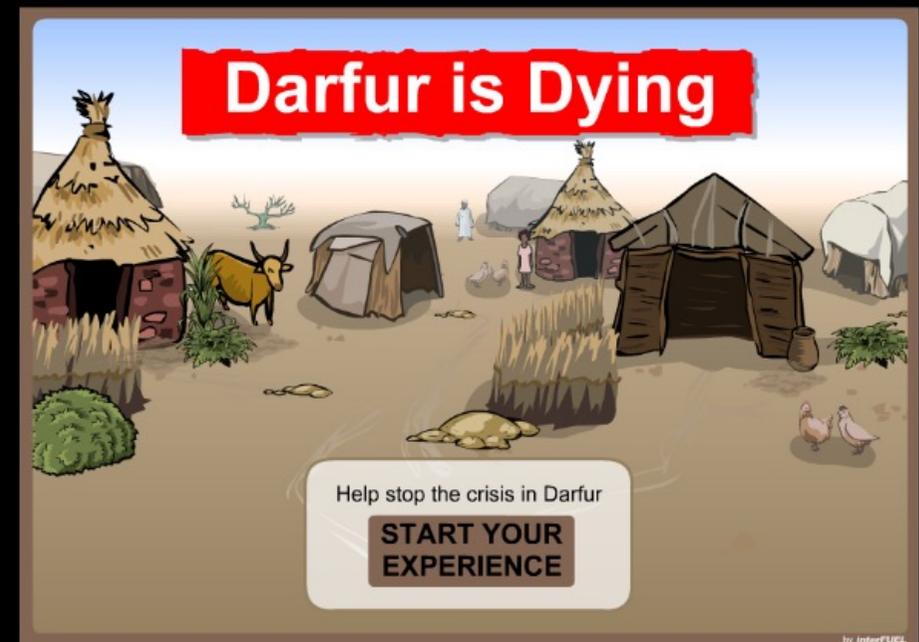
A préciser avant de commencer...

La recette miracle n'existe pas...
**Mais il existe des règles que l'on
peut suivre pour augmenter ses
chances de réussite !**

Les 10 points clés à étudier

- 1 – Cible et objectif
- 2 – Périmètre
- 3 – Cohérence
- 4 – Cloisonnement
- 5 – Jouer
- 6 – Entourage
- 7 – Tests
- 8 – Interaction sociale
- 9 – Accompagnement
- 10 – Capitalisation expérience

1 – Définir la cible et l'objectif du Serious Game



Mc Donald's Videogame, Molleindustria, 2006 – Darfur is Dying

1 – Définir la cible et l'objectif du Serious Game

* A qui s'adresse le Serious Game ? S'intéresser à cette cible

- Typologie (H/F, junior/senior, niveau d'éducation, langue, culture...)
- Connaître sa relation au jeu
- Contexte d'utilisation (entreprise, école, maison...)

* Que cherche t-on à transmettre à cette cible via le Serious Game ?

- Un message ?
- Un entraînement ?
- Une collecte de données ?
- Plusieurs de ces fonctions ?

1 – Définir la cible et l'objectif du Serious Game

*** A qui s'adresse le Serious Game ? S'intéresser à cette cible**

- Typologie (H/F, junior/senior, niveau d'éducation, langue, culture...)
- Connaître sa relation au jeu
- Contexte d'utilisation (entreprise, école, maison...)

*** Que cherche t-on à transmettre à cette cible via le Serious Game ?**

- Un message ?
- Un entraînement ?
- Une collecte de données ?
- Plusieurs de ces fonctions ?

1 – Définir la cible et l'objectif du Serious Game

* A qui s'adresse le Serious Game ? S'intéresser à cette cible

- Typologie (H/F, junior/senior, niveau d'éducation, langue, culture...)
- **Connaître sa relation au jeu**
- Contexte d'utilisation (entreprise, école, maison...)

* Que cherche t-on à transmettre à cette cible via le Serious Game ?

- Un message ?
- Un entraînement ?
- Une collecte de données ?
- Plusieurs de ces fonctions ?

1 – Définir la cible et l'objectif du Serious Game

* A qui s'adresse le Serious Game ? S'intéresser à cette cible

- Typologie (H/F, junior/senior, niveau d'éducation, langue, culture...)
- Connaître sa relation au jeu
- Contexte d'utilisation (entreprise, école, maison...)

* Que cherche t-on à transmettre à cette cible via le Serious Game ?

- Un message ?
- Un entraînement ?
- Une collecte de données ?
- Plusieurs de ces fonctions ?

1 – Définir la cible et l'objectif du Serious Game

* A qui s'adresse le Serious Game ? S'intéresser à cette cible

- Typologie (H/F, junior/senior, niveau d'éducation, langue, culture...)
- Connaître sa relation au jeu
- Contexte d'utilisation (entreprise, école, maison...)

* Que cherche t-on à transmettre à cette cible via le Serious Game ?

- Un message ?
- Un entraînement ?
- Une collecte de données ?
- Plusieurs de ces fonctions ?

1 – Définir la cible et l'objectif du Serious Game

* A qui s'adresse le Serious Game ? S'intéresser à cette cible

- Typologie (H/F, junior/senior, niveau d'éducation, langue, culture...)
- Connaître sa relation au jeu
- Contexte d'utilisation (entreprise, école, maison...)

* Que cherche t-on à transmettre à cette cible via le Serious Game ?

- Un message ?
- Un entraînement ?
- Une collecte de données ?
- Plusieurs de ces fonctions ?

1 – Définir la cible et l'objectif du Serious Game

* A qui s'adresse le Serious Game ? S'intéresser à cette cible

- Typologie (H/F, junior/senior, niveau d'éducation, langue, culture...)
- Connaître sa relation au jeu
- Contexte d'utilisation (entreprise, école, maison...)

* Que cherche t-on à transmettre à cette cible via le Serious Game ?

- Un message ?
- Un entraînement ?
- Une collecte de données ?
- Plusieurs de ces fonctions ?

1 – Définir la cible et l'objectif du Serious Game

* A qui s'adresse le Serious Game ? S'intéresser à cette cible

- Typologie (H/F, junior/senior, niveau d'éducation, langue, culture...)
- Connaître sa relation au jeu
- Contexte d'utilisation (entreprise, école, maison...)

* Que cherche t-on à transmettre à cette cible via le Serious Game ?

- Un message ?
- Un entraînement ?
- Une collecte de données ?
- Plusieurs de ces fonctions ?

1 – Définir la cible et l'objectif du Serious Game

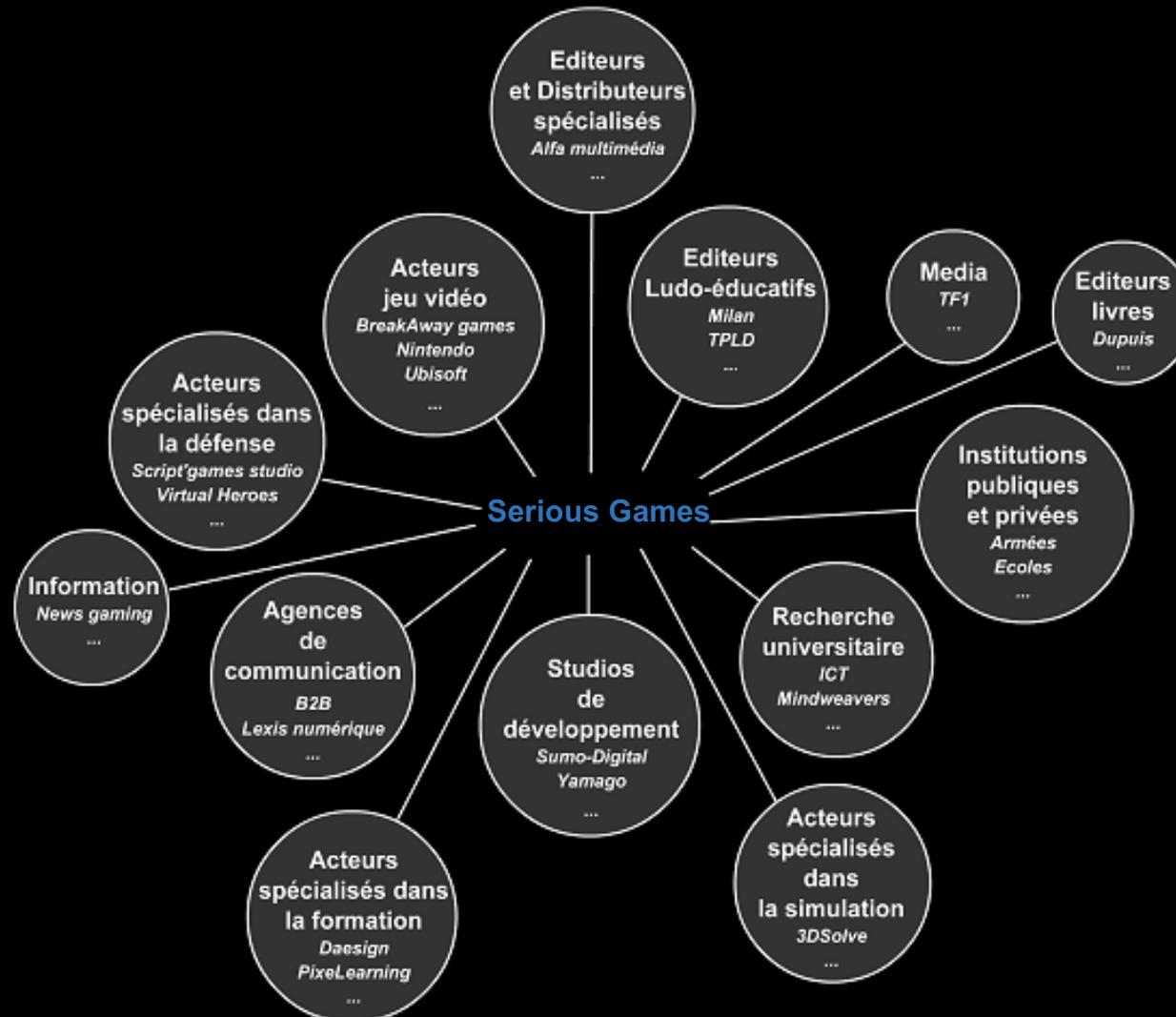
* A qui s'adresse le Serious Game ? S'intéresser à cette cible

- Typologie (H/F, junior/senior, niveau d'éducation, langue, culture...)
- Connaître sa relation au jeu
- Contexte d'utilisation (entreprise, école, maison...)

* Que cherche t-on à transmettre à cette cible via le Serious Game ?

- Un message ?
- Un entraînement ?
- Une collecte de données ?
- Plusieurs de ces fonctions ?

2 – Définir le périmètre



2 – Définir le périmètre

* Commanditaire

- Qui est-il ?
- Quelle est son approche du Serious Game ? Expérience ou non ?
- Pourquoi souhaite t-il un tel objet ? Est-ce son initiative ?

* Technique

- Format de diffusion : Borne ? Intranet ? Internet ? Mobile ?
- Parc informatique existant ?
- Autres contraintes à identifier ? Evolution à prendre en compte ?

* Ressources (hommes, systèmes...) ? Temps ? Budget ?

2 – Définir le périmètre

* Commanditaire

- Qui est-il ?
- Quelle est son approche du Serious Game ? Expérience ou non ?
- Pourquoi souhaite t-il un tel objet ? Est-ce son initiative ?

* Technique

- Format de diffusion : Borne ? Intranet ? Internet ? Mobile ?
- Parc informatique existant ?
- Autres contraintes à identifier ? Evolution à prendre en compte ?

* Ressources (hommes, systèmes...) ? Temps ? Budget ?

2 – Définir le périmètre

* Commanditaire

- Qui est-il ?
- Quelle est son approche du Serious Game ? Expérience ou non ?
- Pourquoi souhaite t-il un tel objet ? Est-ce son initiative ?

* Technique

- Format de diffusion : Borne ? Intranet ? Internet ? Mobile ?
- Parc informatique existant ?
- Autres contraintes à identifier ? Evolution à prendre en compte ?

* Ressources (hommes, systèmes...) ? Temps ? Budget ?

2 – Définir le périmètre

* Commanditaire

- Qui est-il ?
- Quelle est son approche du Serious Game ? Expérience ou non ?
- Pourquoi souhaite t-il un tel objet ? Est-ce son initiative ?

* Technique

- Format de diffusion : Borne ? Intranet ? Internet ? Mobile ?
- Parc informatique existant ?
- Autres contraintes à identifier ? Evolution à prendre en compte ?

* Ressources (hommes, systèmes...) ? Temps ? Budget ?

2 – Définir le périmètre

* Commanditaire

- Qui est-il ?
- Quelle est son approche du Serious Game ? Expérience ou non ?
- Pourquoi souhaite t-il un tel objet ? Est-ce son initiative ?

* Technique

- Format de diffusion : Borne ? Intranet ? Internet ? Mobile ?
- Parc informatique existant ?
- Autres contraintes à identifier ? Evolution à prendre en compte ?

* Ressources (hommes, systèmes...) ? Temps ? Budget ?

2 – Définir le périmètre

* Commanditaire

- Qui est-il ?
- Quelle est son approche du Serious Game ? Expérience ou non ?
- Pourquoi souhaite t-il un tel objet ? Est-ce son initiative ?

* Technique

- Format de diffusion : Borne ? Intranet ? Internet ? Mobile ?
- Parc informatique existant ?
- Autres contraintes à identifier ? Evolution à prendre en compte ?

* Ressources (hommes, systèmes...) ? Temps ? Budget ?

2 – Définir le périmètre

* Commanditaire

- Qui est-il ?
- Quelle est son approche du Serious Game ? Expérience ou non ?
- Pourquoi souhaite t-il un tel objet ? Est-ce son initiative ?

* Technique

- Format de diffusion : Borne ? Intranet ? Internet ? Mobile ?
- Parc informatique existant ?
- Autres contraintes à identifier ? Evolution à prendre en compte ?

* Ressources (hommes, systèmes...) ? Temps ? Budget ?

2 – Définir le périmètre

* Commanditaire

- Qui est-il ?
- Quelle est son approche du Serious Game ? Expérience ou non ?
- Pourquoi souhaite t-il un tel objet ? Est-ce son initiative ?

* Technique

- Format de diffusion : Borne ? Intranet ? Internet ? Mobile ?
- Parc informatique existant ?
- Autres contraintes à identifier ? Evolution à prendre en compte ?

* Ressources (hommes, systèmes...) ? Temps ? Budget ?

2 – Définir le périmètre

* Commanditaire

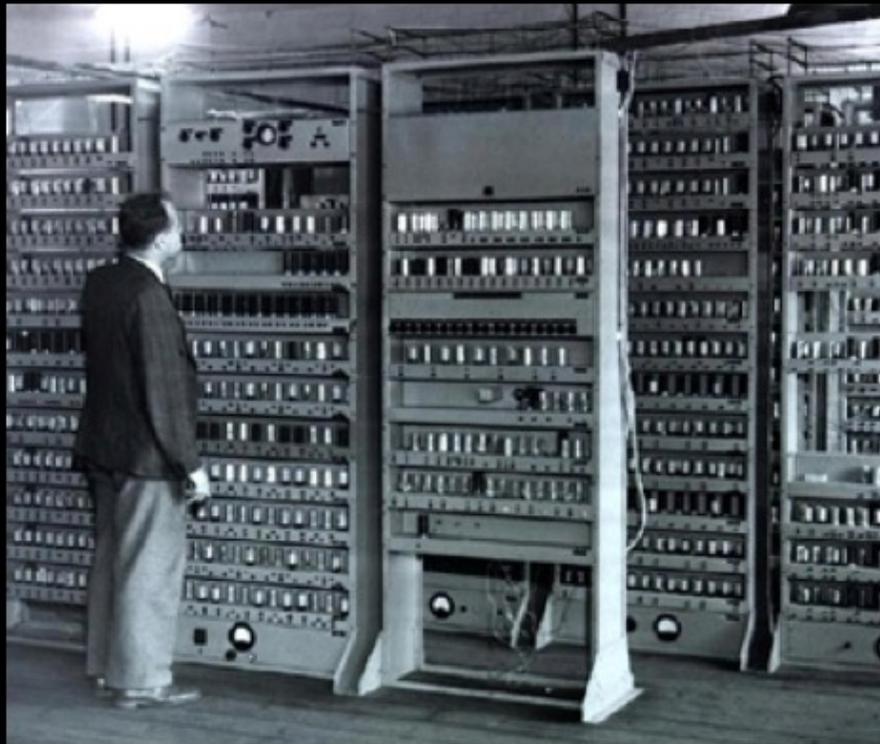
- Qui est-il ?
- Quelle est son approche du Serious Game ? Expérience ou non ?
- Pourquoi souhaite t-il un tel objet ? Est-ce son initiative ?

* Technique

- Format de diffusion : Borne ? Intranet ? Internet ? Mobile ?
- Parc informatique existant ?
- Autres contraintes à identifier ? Evolution à prendre en compte ?

* Ressources (hommes, systèmes...) ? Temps ? Budget ?

3 – Viser la cohérence



Edsac

Output From: OXO

```
9 8 7   NOUGHTS AND CROSSES
6 5 4       BY
3 2 1     A S DOUGLAS, C.1952
```

LOADING PLEASE WAIT...

EDSAC/USER FIRST (DIAL 0/1):1
DIAL MOVE:5
DIAL MOVE:

Clear Reset
Start Stop
Single E.P

SCR Order Tank LongTank 0
Multiplier
Multiplicand Short Tanks
Acc

3 – Viser la cohérence

- * **Le type de gameplay doit être choisi en fonction du public visé et des objectifs utilitaires que l'on cherche à transmettre.**
- * Le niveau de difficulté du Serious Game doit être en adéquation avec le public visé et croître de manière idoine.
- * Les dimensions sonores (style musical, bruitages, textes...) et infographiques (2D/3D, style...) doivent concorder avec le public visé et la nature des objectifs visés.
- * Le Serious Game doit être conforme aux règles qui s'imposent dans le cadre d'utilisation prévu (Rectorat, Hôpital, Entreprise...).

3 – Viser la cohérence

- * **Le type de gameplay doit être choisi en fonction du public visé et des objectifs utilitaires que l'on cherche à transmettre.**
- * **Le niveau de difficulté du Serious Game doit être en adéquation avec le public visé et croître de manière idoine.**
- * Les dimensions sonores (style musical, bruitages, textes...) et infographiques (2D/3D, style...) doivent concorder avec le public visé et la nature des objectifs visés.
- * Le Serious Game doit être conforme aux règles qui s'imposent dans le cadre d'utilisation prévu (Rectorat, Hôpital, Entreprise...).

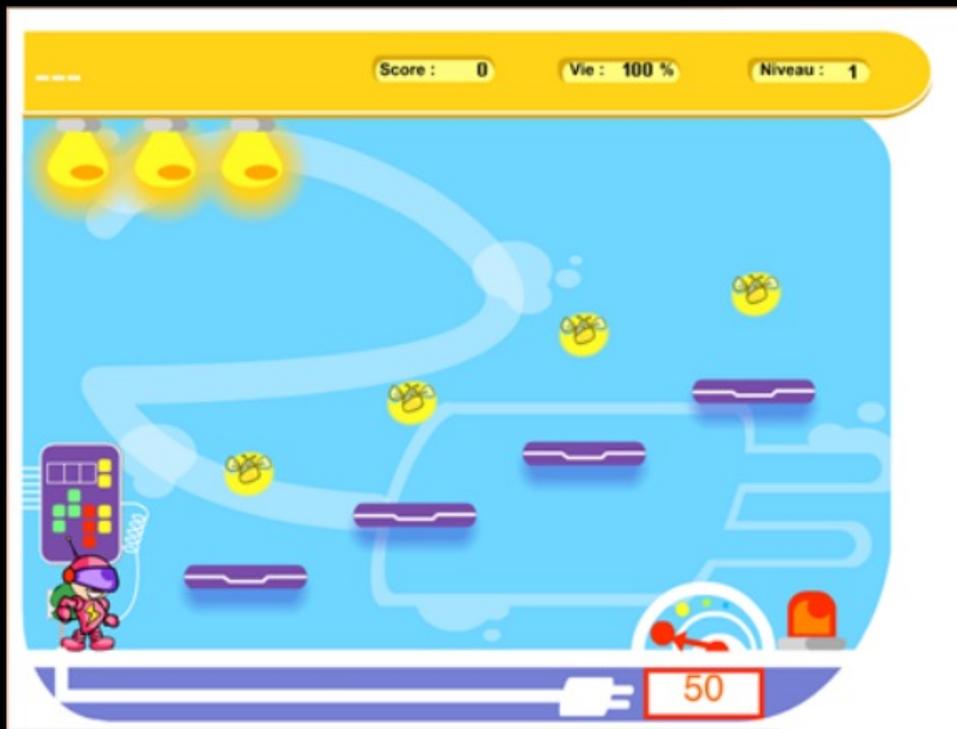
3 – Viser la cohérence

- * **Le type de gameplay doit être choisi en fonction du public visé et des objectifs utilitaires que l'on cherche à transmettre.**
- * **Le niveau de difficulté du Serious Game doit être en adéquation avec le public visé et croître de manière idoine.**
- * **Les dimensions sonores (style musical, bruitages, textes...) et infographiques (2D/3D, style...) doivent concorder avec le public visé et la nature des objectifs visés.**
- * **Le Serious Game doit être conforme aux règles qui s'imposent dans le cadre d'utilisation prévu (Rectorat, Hôpital, Entreprise...).**

3 – Viser la cohérence

- * Le type de gameplay doit être choisi en fonction du public visé et des objectifs utilitaires que l'on cherche à transmettre.
- * Le niveau de difficulté du Serious Game doit être en adéquation avec le public visé et croître de manière idoine.
- * Les dimensions sonores (style musical, bruitages, textes...) et infographiques (2D/3D, style...) doivent concorder avec le public visé et la nature des objectifs visés.
- * Le Serious Game doit être conforme aux règles qui s'imposent dans le cadre d'utilisation prévu (Rectorat, Hôpital, Entreprise...).

4 – Ne pas cloisonner « Serious » et « Game »



C'est bien tu es à l'aise dans ta mission !
Regarde bien ce clip et réponds à la question suivante.

**Quel aspect commun retrouve-t-on
dans les métiers abordés ?**



dfs

LES CLIPS LES JEUX LES LYCÉES PARTENAIRES CRÉDITS

4 – Ne pas cloisonner « Serious » et « Game »

* **Serious Game = jeu vidéo + dimension utilitaire**

* Les objectifs du jeu et les fonctions utilitaires doivent converger

- Cas de Technocity : jeu et quiz vidéo

* Ne pas traduire « Serious Game » uniquement par un « Quiz », essayer d'aller au-delà...

4 – Ne pas cloisonner « Serious » et « Game »

- * **Serious Game = jeu vidéo + dimension utilitaire**
- * **Les objectifs du jeu et les fonctions utilitaires doivent converger**
 - Cas de Technocity : jeu et quiz vidéo
- * Ne pas traduire « Serious Game » uniquement par un « Quiz », essayer d'aller au-delà...

4 – Ne pas cloisonner « Serious » et « Game »

* **Serious Game = jeu vidéo + dimension utilitaire**

* **Les objectifs du jeu et les fonctions utilitaires doivent converger**

- **Cas de Technocity : jeu et quiz vidéo**

* **Ne pas traduire « Serious Game » uniquement par un « Quiz », essayer d'aller au-delà...**

4 – Ne pas cloisonner « Serious » et « Game »

- * **Serious Game = jeu vidéo + dimension utilitaire**
- * **Les objectifs du jeu et les fonctions utilitaires doivent converger**
 - **Cas de Technocity : jeu et quiz vidéo**
- * **Ne pas traduire « Serious Game » uniquement par un « Quiz », essayer d'aller au-delà...**

5 – Jouer, jouer, jouer...



5 – Jouer, jouer, jouer...

*** Il est important de multiplier ses expériences vidéoludiques (jeux en ligne, jeux ubiquitaires, jeux rétro, artgames, Serious Games...) pour :**

- comprendre le jeu vidéo et les expériences associées à sa pratique
- comprendre la notion de fun et la valeur ajoutée du Serious Game
- développer sa culture pour augmenter ses sources d'inspiration et éventuellement l'originalité de ses productions (Hitchcock)

5 – Jouer, jouer, jouer...

*** Il est important de multiplier ses expériences vidéoludiques (jeux en ligne, jeux ubiquitaires, jeux rétro, artgames, Serious Games...) pour :**

- comprendre le jeu vidéo et les expériences associées à sa pratique**
- comprendre la notion de fun et la valeur ajoutée du Serious Game
- développer sa culture pour augmenter ses sources d'inspiration et éventuellement l'originalité de ses productions (Hitchcock)

5 – Jouer, jouer, jouer...

*** Il est important de multiplier ses expériences vidéoludiques (jeux en ligne, jeux ubiquitaires, jeux rétro, artgames, Serious Games...) pour :**

- **comprendre le jeu vidéo et les expériences associées à sa pratique**
- **comprendre la notion de fun et la valeur ajoutée du Serious Game**
- **développer sa culture pour augmenter ses sources d'inspiration et éventuellement l'originalité de ses productions (Hitchcock)**

5 – Jouer, jouer, jouer...

- * Il est important de multiplier ses expériences vidéoludiques (jeux en ligne, jeux ubiquitaires, jeux rétro, artgames, Serious Games...) pour :
 - comprendre le jeu vidéo et les expériences associées à sa pratique
 - comprendre la notion de fun et la valeur ajoutée du Serious Game
 - développer sa culture pour augmenter ses sources d'inspiration et éventuellement l'originalité de ses productions (Hitchcock)

6 – Savoir s'entourer

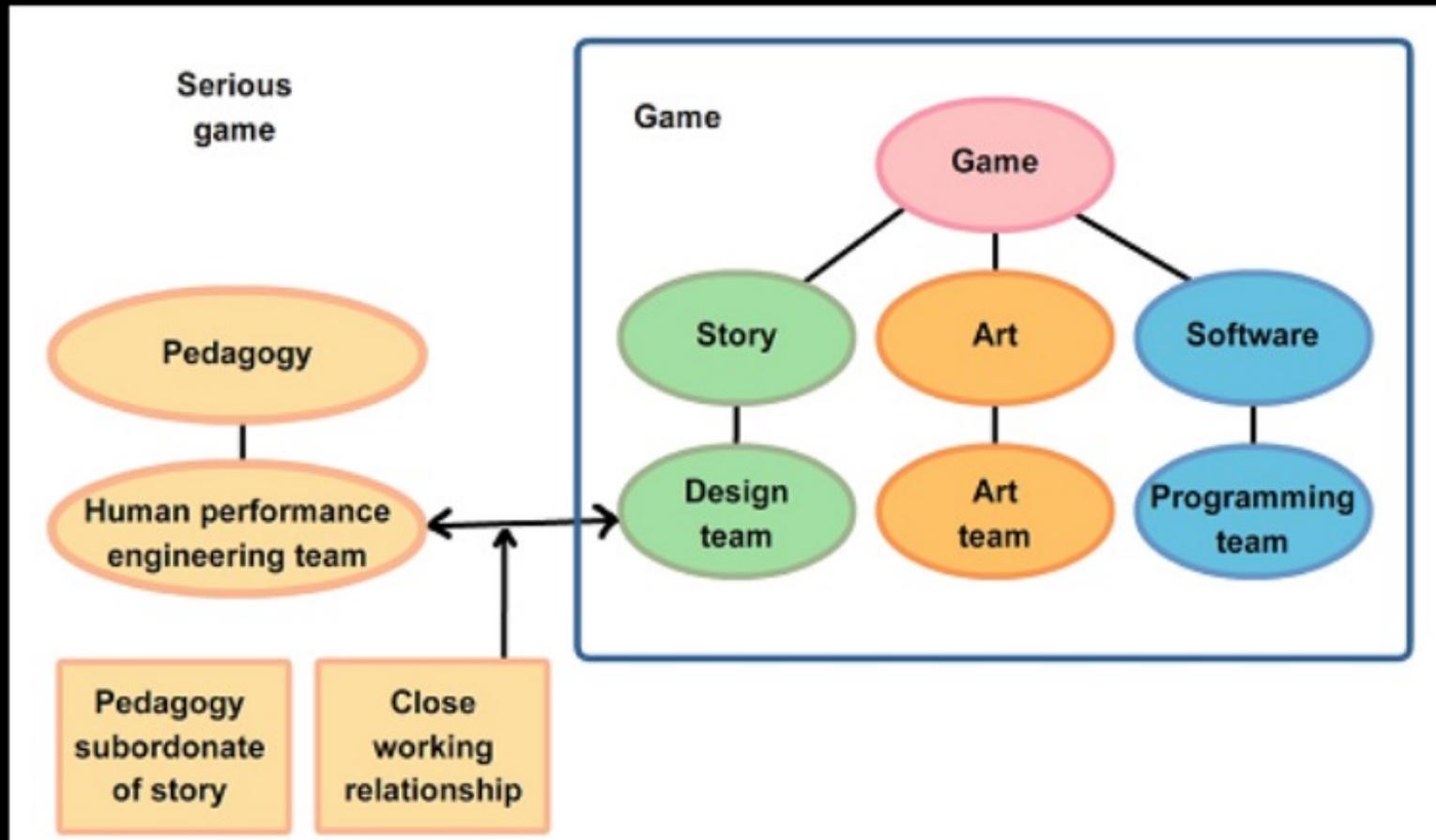


Schéma représentant le lien entre le jeu vidéo et une dimension utilitaire pour élaborer un Serious Game. (schéma reproduit avec l'aimable autorisation de M. Zyda)

6 – Savoir s'entourer

- * Réunir à la fois les experts du jeu vidéo et de la dimension utilitaire.
- * Ne pas privilégier un pan au dépend de l'autre : c'est un équilibre.
- * Identifier clairement le rôle de chaque intervenant.
- * Co-écrire le cahier des charges (Choix technologique, style artistique, pertinence du gameplay...) => l'AMOA est conseillée le cas échéant.

6 – Savoir s'entourer

- * Réunir à la fois les experts du jeu vidéo et de la dimension utilitaire.
- * Ne pas privilégier un pan au dépend de l'autre : c'est un équilibre.
- * Identifier clairement le rôle de chaque intervenant.
- * Co-écrire le cahier des charges (Choix technologique, style artistique, pertinence du gameplay...) => l'AMOA est conseillée le cas échéant.

6 – Savoir s'entourer

- * Réunir à la fois les experts du jeu vidéo et de la dimension utilitaire.
- * Ne pas privilégier un pan au dépend de l'autre : c'est un équilibre.
- * Identifier clairement le rôle de chaque intervenant.
- * Co-écrire le cahier des charges (Choix technologique, style artistique, pertinence du gameplay...) => l'AMOA est conseillée le cas échéant.

6 – Savoir s'entourer

- * Réunir à la fois les experts du jeu vidéo et de la dimension utilitaire.
- * Ne pas privilégier un pan au dépend de l'autre : c'est un équilibre.
- * Identifier clairement le rôle de chaque intervenant.
- * Co-écrire le cahier des charges (Choix technologique, style artistique, pertinence du gameplay...) => l'AMOA est conseillée le cas échéant.

7 – Tester, tester, tester...



7 – Tester, tester, tester...

*** Un Serious Game tout comme un jeu vidéo s'inscrit dans une approche itérative => Concevoir très vite une maquette.**

*** Il faut tester à plusieurs reprises :**

- les aspects techniques
- la jouabilité
- l'ergonomie
- la perception de la dimension utilitaire par l'utilisateur
- le fun
- le flow

=> technique de l'approche heuristique

7 – Tester, tester, tester...

*** Un Serious Game tout comme un jeu vidéo s'inscrit dans une approche itérative => Concevoir très vite une maquette.**

*** Il faut tester à plusieurs reprises :**

- les aspects techniques
- la jouabilité
- l'ergonomie
- la perception de la dimension utilitaire par l'utilisateur
- le fun
- le flow

=> technique de l'approche heuristique

7 – Tester, tester, tester...

* Un Serious Game tout comme un jeu vidéo s'inscrit dans une approche itérative => Concevoir très vite une maquette.

* Il faut tester à plusieurs reprises :

- les aspects techniques

- la jouabilité

- l'ergonomie

- la perception de la dimension utilitaire par l'utilisateur

- le fun

- le flow

=> technique de l'approche heuristique

7 – Tester, tester, tester...

*** Un Serious Game tout comme un jeu vidéo s'inscrit dans une approche itérative => Concevoir très vite une maquette.**

*** Il faut tester à plusieurs reprises :**

- les aspects techniques
- la jouabilité
- l'ergonomie
- la perception de la dimension utilitaire par l'utilisateur
- le fun
- le flow

=> technique de l'approche heuristique

7 – Tester, tester, tester...

*** Un Serious Game tout comme un jeu vidéo s'inscrit dans une approche itérative => Concevoir très vite une maquette.**

*** Il faut tester à plusieurs reprises :**

- les aspects techniques
- la jouabilité
- l'ergonomie
- la perception de la dimension utilitaire par l'utilisateur
- le fun
- le flow

=> technique de l'approche heuristique

7 – Tester, tester, tester...

*** Un Serious Game tout comme un jeu vidéo s'inscrit dans une approche itérative => Concevoir très vite une maquette.**

*** Il faut tester à plusieurs reprises :**

- les aspects techniques
- la jouabilité
- l'ergonomie
- la perception de la dimension utilitaire par l'utilisateur
- le fun
- le flow

=> technique de l'approche heuristique

7 – Tester, tester, tester...

* Un Serious Game tout comme un jeu vidéo s'inscrit dans une approche itérative => Concevoir très vite une maquette.

* Il faut tester à plusieurs reprises :

- les aspects techniques
- la jouabilité
- l'ergonomie
- la perception de la dimension utilitaire par l'utilisateur
- le fun
- le flow

=> technique de l'approche heuristique

7 – Tester, tester, tester...

*** Un Serious Game tout comme un jeu vidéo s'inscrit dans une approche itérative => Concevoir très vite une maquette.**

*** Il faut tester à plusieurs reprises :**

- les aspects techniques
- la jouabilité
- l'ergonomie
- la perception de la dimension utilitaire par l'utilisateur
- le fun
- le flow

=> technique de l'approche heuristique

7 – Tester, tester, tester...

*** Un Serious Game tout comme un jeu vidéo s'inscrit dans une approche itérative => Concevoir très vite une maquette.**

*** Il faut tester à plusieurs reprises :**

- les aspects techniques
- la jouabilité
- l'ergonomie
- la perception de la dimension utilitaire par l'utilisateur
- le fun
- le flow

=> technique de l'approche heuristique

8 – Enrichir le Serious Game d' une « interaction sociale »



8 – Enrichir le Serious Game d' une « interaction sociale »

- * Si le budget le permet, intégrer un dimension multi-utilisateurs en local et/ou réseau et/ou ubiquitaire
- * Dans tous les cas trouver des astuces pour susciter des conversations autour du Serious Game pendant ou après son utilisation (ENAC, Conflit Cognitif, Actualité...)
- * Donner un rôle au tuteur, enseignant au sein du Serious Game

8 – Enrichir le Serious Game d' une « interaction sociale »

- * Si le budget le permet, intégrer un dimension multi-utilisateurs en local et/ou réseau et/ou ubiquitaire**
- * Dans tous les cas trouver des astuces pour susciter des conversations autour du Serious Game pendant ou après son utilisation (ENAC, Conflit Cognitif, Actualité...)**
- * Donner un rôle au tuteur, enseignant au sein du Serious Game**

8 – Enrichir le Serious Game d' une « interaction sociale »

- * Si le budget le permet, intégrer un dimension multi-utilisateurs en local et/ou réseau et/ou ubiquitaire**
- * Dans tous les cas trouver des astuces pour susciter des conversations autour du Serious Game pendant ou après son utilisation (ENAC, Conflit Cognitif, Actualité...)**
- * Donner un rôle au tuteur, enseignant au sein du Serious Game**

9 – Accompagner la diffusion du Serious Game

Connexion - S'inscrire English Français

Serious Game Classification

Accueil | Jeux | Machines | Contribuer | A propos | Rechercher

Ajouter un nouveau jeu **Jeux**

Vignettes Détails Taxinomie Gameplay Mots-clés 506 Jeux

Classer par : Titre Année Support Auteur Editeur Pays

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 >>

			
<p>The Strongest Truck 2009</p>	<p>Youtube Street Fighter 2009</p>	<p>Puzzle Pipes! 2009</p>	<p>The Coke Zero Game: Football as it should be 2009</p>

9 – Accompagner la diffusion du Serious Game

*** La diffusion d' un Serious Game doit être accompagnée quel que soit le contexte lors de son lancement**

- Stratégie de communication
- Formations
- Courriers
- ...

*** Mais aussi, tout au long de sa vie**

- Redynamiser le Serious Game
- Faire vivre la communauté associée...

9 – Accompagner la diffusion du Serious Game

*** La diffusion d' un Serious Game doit être accompagnée quel que soit le contexte lors de son lancement**

- **Stratégie de communication**
- **Formations**
- **Courriers**
- ...

*** Mais aussi, tout au long de sa vie**

- **Redynamiser le Serious Game**
- **Faire vivre la communauté associée...**

9 – Accompagner la diffusion du Serious Game

*** La diffusion d' un Serious Game doit être accompagnée quel que soit le contexte lors de son lancement**

- Stratégie de communication
- Formations
- Courriers
- ...

*** Mais aussi, tout au long de sa vie**

- Redynamiser le Serious Game
- Faire vivre la communauté associée...

9 – Accompagner la diffusion du Serious Game

*** La diffusion d' un Serious Game doit être accompagnée quel que soit le contexte lors de son lancement**

- Stratégie de communication
- Formations
- Courriers
- ...

*** Mais aussi, tout au long de sa vie**

- Redynamiser le Serious Game
- Faire vivre la communauté associée...

9 – Accompagner la diffusion du Serious Game

*** La diffusion d' un Serious Game doit être accompagnée quel que soit le contexte lors de son lancement**

- Stratégie de communication
- Formations
- Courriers
- ...

*** Mais aussi, tout au long de sa vie**

- Redynamiser le Serious Game
- Faire vivre la communauté associée...

9 – Accompagner la diffusion du Serious Game

*** La diffusion d' un Serious Game doit être accompagnée quel que soit le contexte lors de son lancement**

- Stratégie de communication
- Formations
- Courriers
- ...

*** Mais aussi, tout au long de sa vie**

- Redynamiser le Serious Game
- Faire vivre la communauté associée...

9 – Accompagner la diffusion du Serious Game

*** La diffusion d' un Serious Game doit être accompagnée quel que soit le contexte lors de son lancement**

- Stratégie de communication
- Formations
- Courriers
- ...

*** Mais aussi, tout au long de sa vie**

- Redynamiser le Serious Game
- Faire vivre la communauté associée...

10 – Capitaliser son expérience

The screenshot displays the 'Serious Games 2.0' website interface. At the top left, the logo reads 'Serious GAMES a 2.0 OPINIONS FEEDBACK'. Below it is a 'Comment' text input field. To the right, a line graph with an orange arrow pointing right is shown against a dark background. A navigation bar at the top contains three items: 'Accueil', 'Serious Games' (which is highlighted), and 'Proposer un Serious Game'. The main content area is split into two columns. The left column features a 'CONNEXION' button, a greeting 'Bonjour, Julien', a 'DÉCONNEXION' button, and a 'JEUX AU HASARD' button. Below this is a game card for 'The balance' with a small image of a blue creature. The right column is titled 'INDEX DES SERIOUS GAMES' and includes a search filter 'TOUS' and a list of letters 'A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T'. It shows '8 résultats - Affichage 1 - 8'. Three game cards are visible: 'Hutnet Island' with a landscape image, 'Mind'up' with a black background and white text, and 'Flee the skip' with an image of a blue robot-like character.

10 – Capitaliser son expérience

- * **La recette miracle n'existe pas. Il s'agit surtout de mettre un maximum de chance de son côté.**
- * Penser à étudier l'échec ou la réussite d'un Serious Game pour tâcher de faire mieux la fois suivante => investir dans des enquêtes post-mortem (ex. Technocity, www.seriousgamesopinions.org)
- * Un même Serious Game aura une réception différente selon les pays, des segments de la population, selon les contextes d'utilisation... Tenter d'assimiler ces dimensions...

10 – Capitaliser son expérience

- * La recette miracle n'existe pas. Il s'agit surtout de mettre un maximum de chance de son côté.
- * Penser à étudier l'échec ou la réussite d'un Serious Game pour tâcher de faire mieux la fois suivante => investir dans des enquêtes post-mortem (ex. Technocity, www.seriousgamesopinions.org)
- * Un même Serious Game aura une réception différente selon les pays, des segments de la population, selon les contextes d'utilisation... Tenter d'assimiler ces dimensions...

10 – Capitaliser son expérience

- * La recette miracle n' existe pas. Il s' agit surtout de mettre un maximum de chance de son côté.
- * Penser à étudier l' échec ou la réussite d' un Serious Game pour tâcher de faire mieux la fois suivante => investir dans des enquêtes post-mortem (ex. Technocity, www.seriousgamesopinions.org)
- * Un même Serious Game aura une réception différente selon les pays, des segments de la population, selon les contextes d' utilisation... Tenter d' assimiler ces dimensions...

SERIOUS GAMES

25 mai 2012

Merci !