

Cas conférence 2 - Topaze 26

Université de Lille, IMT Nord Europe & Kelis



Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions : <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/fr/>

Table des matières

Introduction	3
Graphe des étapes	4
Plan hiérarchique	5
Plan graphique	6
Liste des étapes	7
1. Contexte	7
2. Les règles du jeu	8
3. Vous rencontrez votre chef	8
4. Salle de pause	8
5. Jeu 1 : Mémoriser	9
6. Rencontre de l'équipe	9
7. Préparation de la conférence.....	10
8. Continuer à travailler sur votre colloque.....	11
9. Vous décrochez.....	12
10. Game Over : dommage, vous avez pris trop de temps !.....	13
11. La préparation des ateliers.....	14
12. Fin du parcours	15
13. Vous décrochez... ..	16
14. Consulter le module de formation jeu sérieux	17
15. Jeu 2 : Vocabulaire	18
16. Jeu 3 : Énigme.....	18
17. Jeu 4 : Divertissement	18
Indicateurs & Variables	19
Mentions légales	20

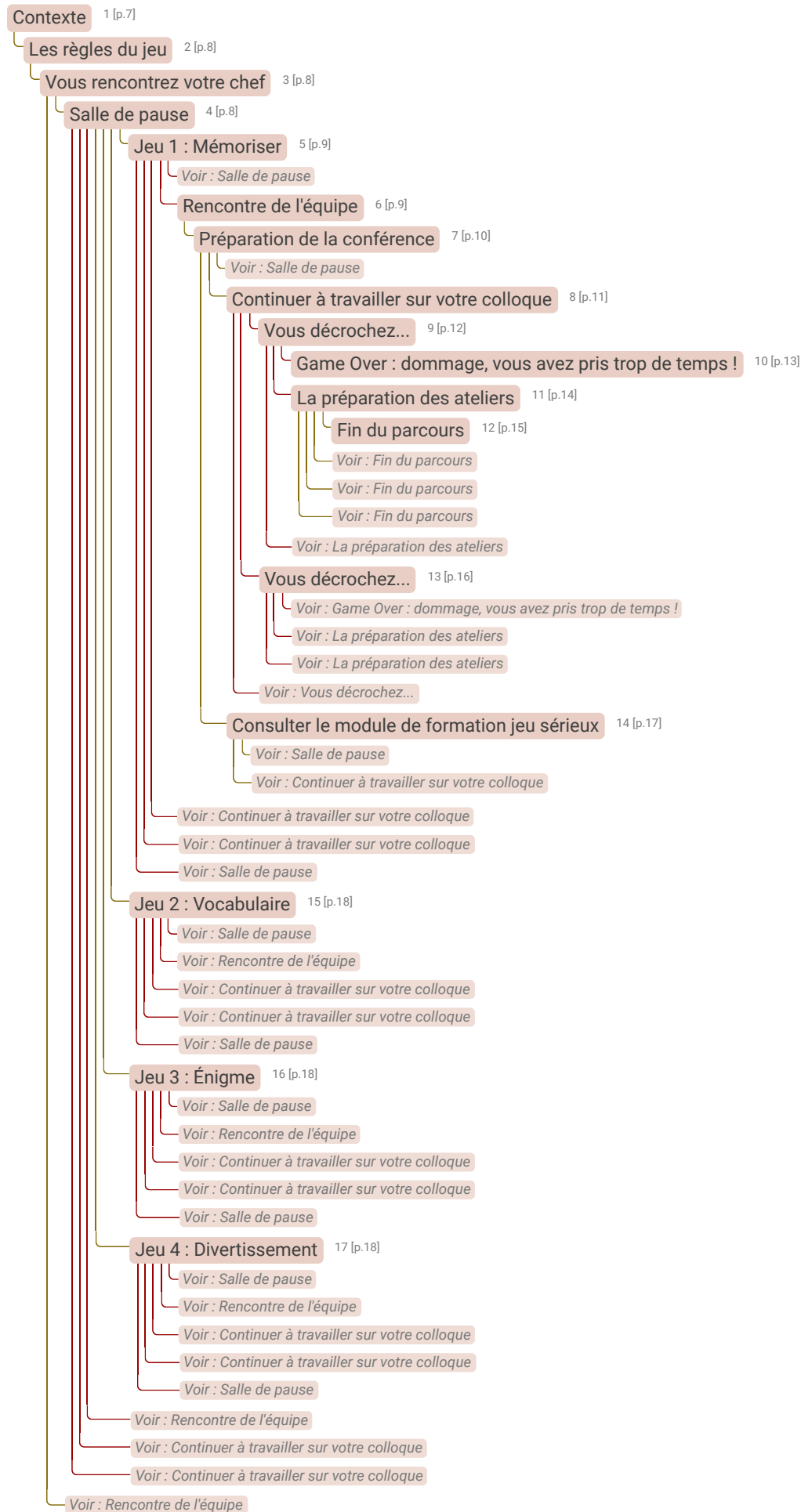
Introduction



Cet exemple est celui utilisé pour la prise en main de topaze dans le cadre des formations. Les ressources et le livret de prise en main pas à pas sont disponibles dans la documentation Topaze¹.

¹. Documentation Topaze 5 -
https://doc.scenari.software/Topaze@5/reference/fr/index.xhtml#10_DocumentDeFormationTopaze

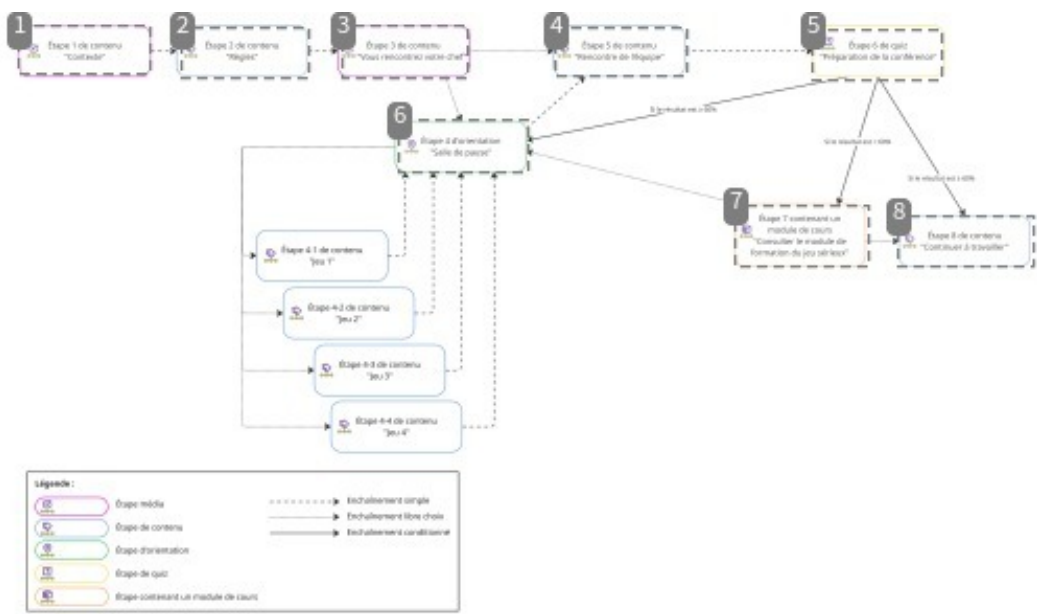
Graphe des étapes



Plan hiérarchique

- Contexte..... 7
- Les règles du jeu 8
- Vous rencontrez votre chef 8
- Salle de pause 8
- Rencontre de l'équipe 9
- Préparation de la conférence 10
- Consulter le module de formation jeu sérieux 17
- Continuer à travailler sur votre colloque..... 11

Plan graphique



1. Contexte.....	7
2. Les règles du jeu.....	8
3. Vous rencontrez votre chef	8
4. Rencontre de l'équipe.....	9
5. Préparation de la conférence	10
6. Salle de pause	8
7. Consulter le module de formation jeu sérieux	17
8. Continuer à travailler sur votre colloque.....	11

Liste des étapes

1. Contexte

Image de fond



Mise en valeur



Enchaînement simple

Vous êtes nouvellement employé(e) au sein de l'université de Lil'vil et l'on vous demande d'organiser une conférence autour de l'utilisation du jeu dans l'enseignement. Vous ne connaissez pas l'équipe avec laquelle vous allez travailler et vous avez peu de temps pour l'organiser...

Les règles du jeu..... 8

2. Les règles du jeu

Vous avez à votre disposition :

- un tableau de bord avec votre score de crédibilité (lié à vos résultats)
- un sablier avec le temps qui s'écoule au fur et à mesure (en haut à droite de l'écran)

Tableau de bord

Remarque

Score de crédibilité : 100 %

Enchaînement simple

Vous rencontrez votre chef..... 8

3. Vous rencontrez votre chef

Homme de 40 ans derrière son bureau.

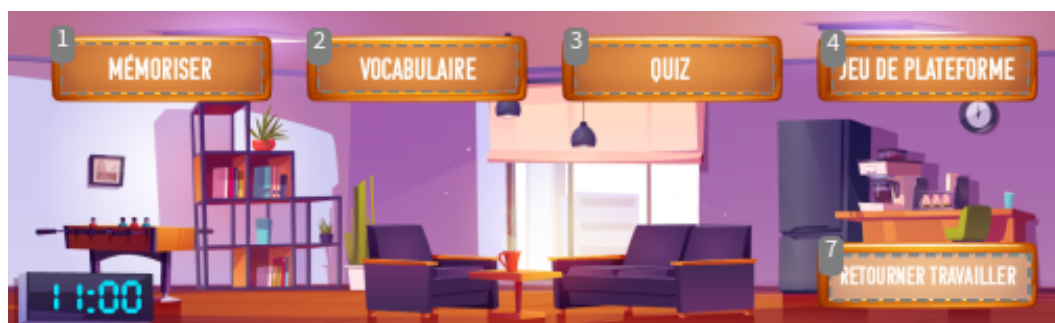
Enchaînement libre choix

Que choisissez-vous ?

Salle de pause..... 8

Rencontre de l'équipe..... 9

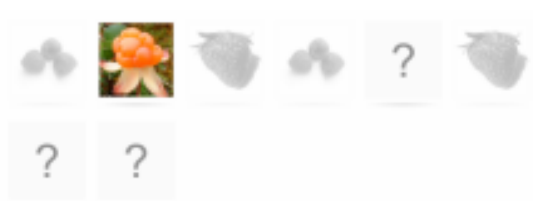
4. Salle de pause



Enchaînement sur plan graphique

1. Jeu 1 : Mémoriser.....	9
2. Jeu 2 : Vocabulaire	18
3. Jeu 3 : Énigme	18
4. Jeu 4 : Divertissement.....	18
5. Rencontre de l'équipe.....	9
Parcours p.19 - Indicateur égal à 3	
6. Continuer à travailler sur votre colloque	11
Parcours p.19 - Indicateur égal à 4	
7. Continuer à travailler sur votre colloque	11
Parcours p.19 - Indicateur égal à 5	

5. Jeu 1 : Mémoriser



Enchaînement conditionné

Salle de pause.....	8
Rencontre de l'équipe.....	9
Parcours p.19 - Indicateur égal à 3	
Continuer à travailler sur votre colloque	11
Parcours p.19 - Indicateur égal à 4	
Continuer à travailler sur votre colloque	11
Parcours p.19 - Indicateur égal à 5	
Salle de pause.....	8
Proposition par défaut	

6. Rencontre de l'équipe

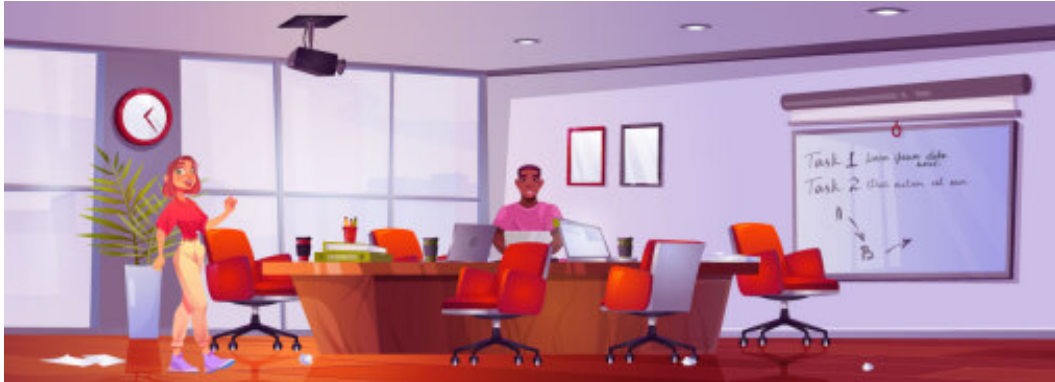
Tableau de bord

 Remarque

Score de crédibilité : 100 %

Après une longue promenade dans les couloirs de l'université, vous arrivez enfin dans le département dans lequel vous allez travailler...votre chef vous propose de vous présenter vous même. Vous commencez par donner votre prénom : Votre prénom^{p.19}

Les présentations sont faites, Léa et Mounir sont prêts à travailler avec vous.

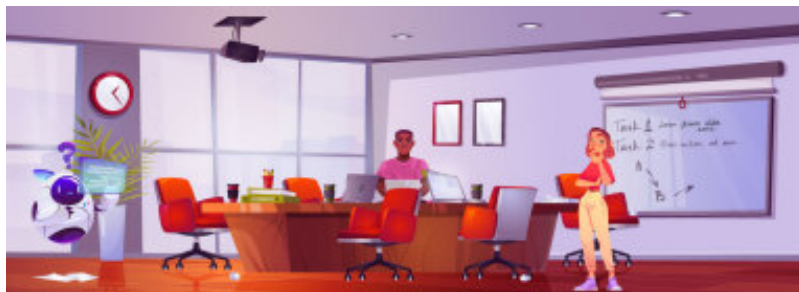


Enchaînement simple

Préparation de la conférence..... 10

7. Préparation de la conférence

Alors que vous pensiez faire votre planning et répartir les tâches dans votre équipe, une discussion démarre sur le jeu dans l'enseignement. Léa et Mounir ne sont pas d'accords, et vous posent quelques questions sur le sujet puisque vous avez le statut d'expert...



Le serious game

Traduisez le terme *serious game* ?

Exercice

Selon vous, parmi les définitions suivantes, quelle est celle qui se rapproche le plus de celle d'un jeu sérieux ?

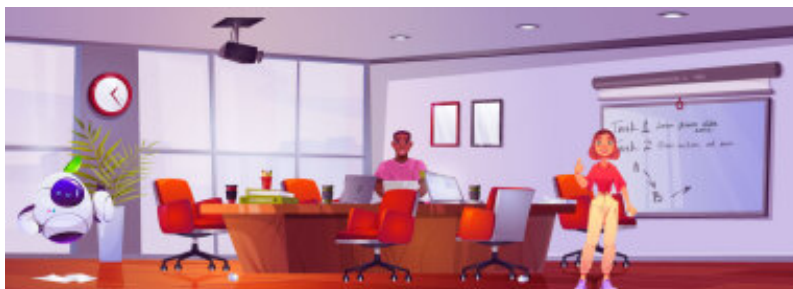
☐ A un jeu dont la finalité première est autre que le simple divertissement.

☐ B Un jeu abordant une thématique sérieuse.

C Un jeu dont la finalité première est le divertissement mais qui traite une thématique sérieuse.

Score supérieur ou égal à : 60%

Les membres de votre équipe sont convaincus par vos réponses, avant de vous connaître ils avaient quelques craintes quant à vos compétences mais c'est de l'histoire ancienne maintenant...une bonne ambiance s'installe ainsi qu'une bonne dynamique de travail.



Enchaînement libre choix

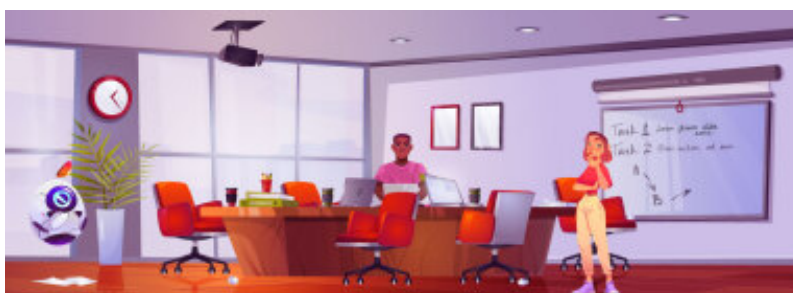
Que choisissez-vous la suite ?

Salle de pause..... 8

Continuer à travailler sur votre colloque 11

Score strictement inférieur à : 60%

Les membres de votre équipe ne sont pas vraiment convaincus par vos réponses, ils vous remettent en question et s'inquiètent pour l'organisation de ce colloque. Vous pouvez vous renseigner un peu sur le sujet en consultant le module de formation dédié au jeu sérieux avant de poursuivre votre mission.



Enchaînement simple

Consulter le module de formation jeu sérieux..... 17

8. Continuer à travailler sur votre colloque

Tableau de bord

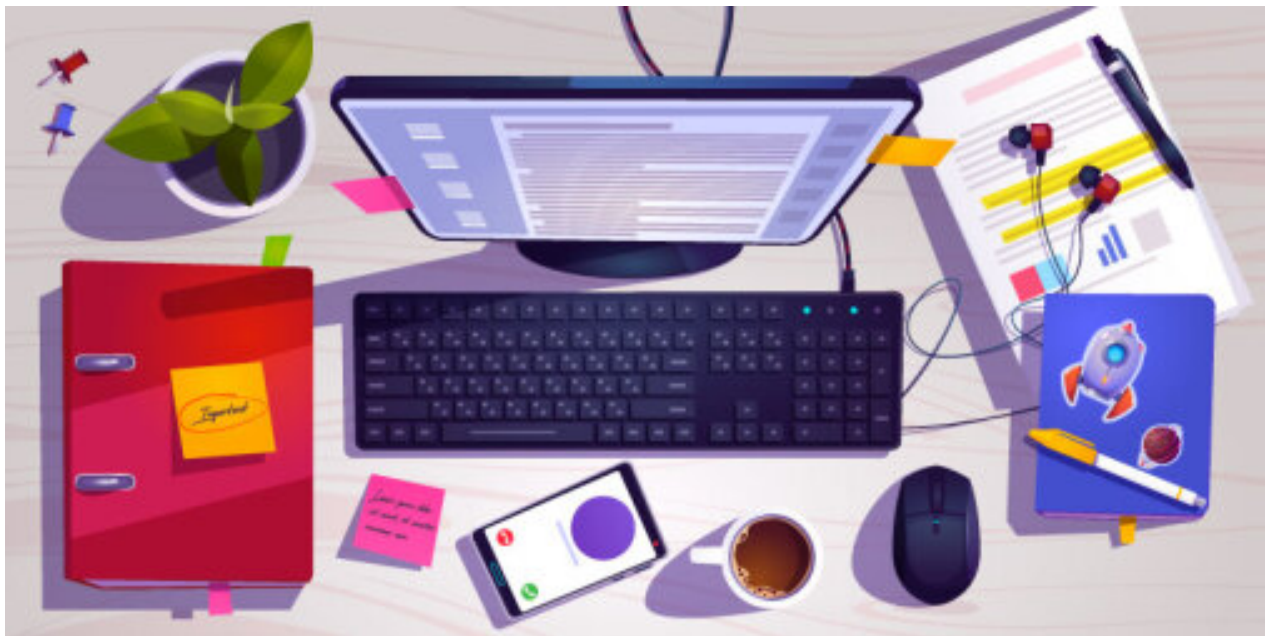
 Remarque

Score de crédibilité : Crédibilité  p.19

Remarque

Bravo vous avez atteint la phase 2 de votre projet.

La date du colloque approche, vous devez choisir les ateliers que vous allez mettre en place mais votre chef ne vous facilite pas la tâche, il vous interrompt sans cesse pour vous attribuer d'autres missions... D'ailleurs le téléphone sonne...



Enchaînement conditionné

Vous décrochez..... 12

Valeur aléatoire pour le coup de téléphone p.19 - Indicateur égal à 1

Vous décrochez..... 16

Valeur aléatoire pour le coup de téléphone p.19 - Indicateur égal à 2

Vous décrochez..... 16

Proposition par défaut

9. Vous décrochez...

Tableau de bord

Remarque

Score de crédibilité : Crédibilité $\bar{X}$ p.19

C'est votre chef, il discute de l'actualité et parle de ses prochaines vacances. Vous n'osez pas lui rappeler que la conférence approche à grand pas et que les ateliers ne sont pas tous prêts.



Enchaînement conditionné

Game Over : dommage, vous avez pris trop de temps ! 13

Temps p.19 - Indicateur supérieur ou égal à 12

La préparation des ateliers 14

Temps p.19 - Indicateur inférieur à 12

La préparation des ateliers 14

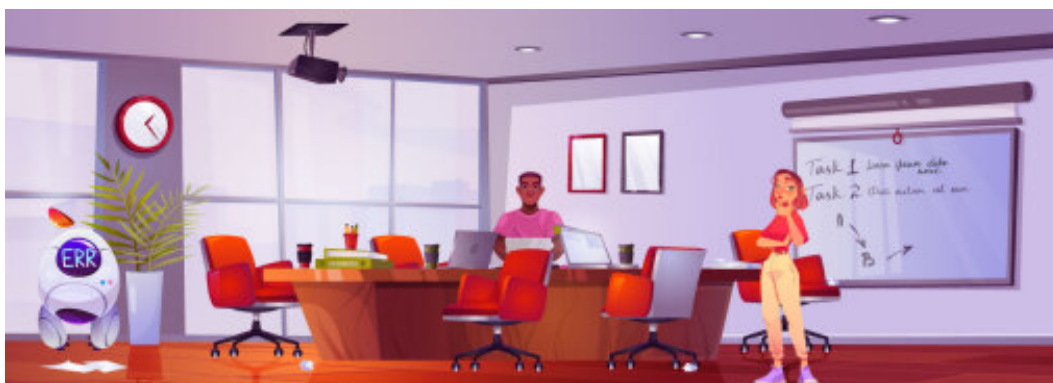
Proposition par défaut

10. Game Over : dommage, vous avez pris trop de temps !

Récapitulatif

Votre prénom ^{p.19}, voici vos résultats :

- Votre crédibilité après la rencontre de l'équipe : Crédibilité X ^{p.19}
- Votre crédibilité après le test de l'atelier de Mounir : Crédibilité X ^{p.19}
- Le temps pris pour réaliser le parcours : Temps Σ ^{p.19} unités, le meilleur temps possible est 9 unités.



Fin du parcours

11. La préparation des ateliers

Vous avez presque défini l'ensemble de vos ateliers et leurs contenus. Il n'en reste plus qu'un à boucler, qui est celui qui a été géré par Mounir. Il vous demande de le tester afin d'évaluer la difficulté des questions...



Groupe de quiz

Type de jeux

A Scotland Yard

B Pokémon Go

C Final Fantasy

D Monopoly

E Géocaching

F MineCraft

G Colons de catane

H Super Mario

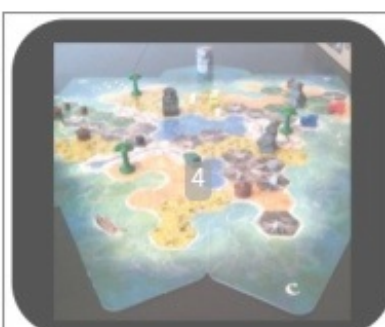
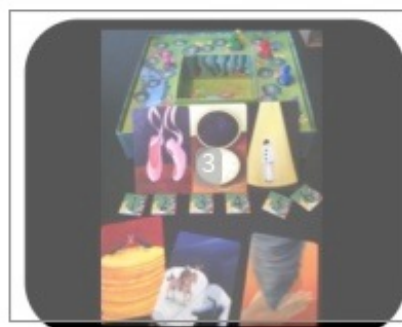
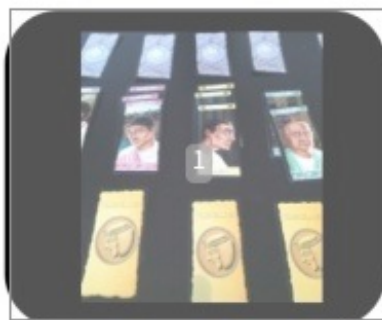
Jeux de plateau

Jeux vidéo

Jeux de géolocalisation

Exercice

Où se trouve le jeu Catane ?



Score supérieur ou égal à : 80%

Bravo, tu es vraiment un expert !

Enchaînement simple

Fin du parcours..... 15

Score supérieur ou égal à : 50% Score strictement inférieur à : 80%

C'est bien, ça pourrait être mieux.

Enchaînement simple

Fin du parcours..... 15

Score supérieur ou égal à : 30% Score strictement inférieur à : 50%

Bof, je pense que tu peux mieux faire.

Enchaînement simple

Fin du parcours..... 15

Score strictement inférieur à : 30%

C'est vraiment perfectible !

Enchaînement simple

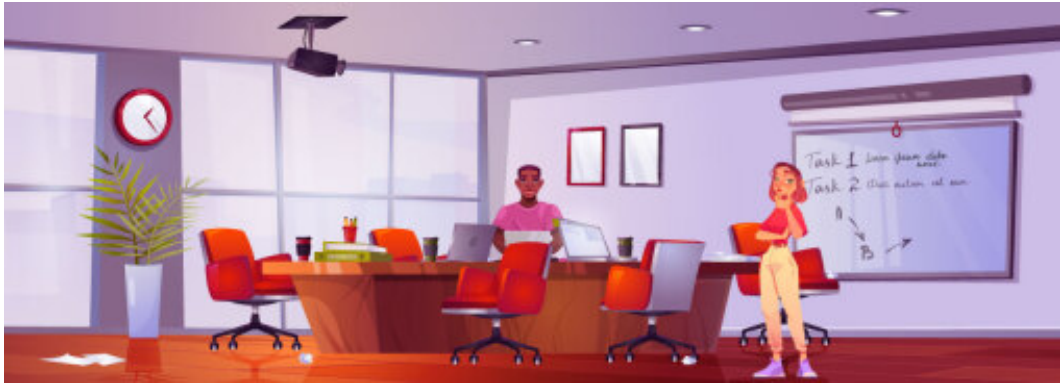
Fin du parcours..... 15

12. Fin du parcours

Récapitulatif

Votre prénom^{p.19}, voici vos résultats :

- Votre crédibilité après la rencontre de l'équipe : **Crédibilité $\bar{X}$** ^{p.19}
- Votre crédibilité après le test de l'atelier de Mounir : **Crédibilité $\bar{X}$** ^{p.19}
- Le temps pris pour réaliser le parcours : **Temps Σ** ^{p.19} unités, le meilleur temps possible est 9 unités.



Fin du parcours

13. Vous décrochez...

Tableau de bord

Score de crédibilité : Crédibilité X p.19

Remarque

C'est un faux numéro, vous pouvez donc continuer à travailler.



Enchaînement conditionné	
Game Over : dommage, vous avez pris trop de temps !	13
Temps p.19 - Indicateur supérieur ou égal à 13	
La préparation des ateliers	14
Temps p.19 - Indicateur inférieur à 13	
La préparation des ateliers	14
Proposition par défaut	

14. Consulter le module de formation jeu sérieux

14.1. Idées reçues

Quelques podcasts utiles pour déconstruire les idées reçues sur les jeux sérieux

- Idée reçue 1 : le jeu, c'est pas sérieux avec Mathieu Vermeulen²
- Idée reçue 2 : le jeu, c'est d'abord une expérience avec Éric Sanchez³
- Idée reçue 3 : le jeu numérique va motiver les apprenants avec Iza Marfisi⁴
- Idée reçue 4 : les jeux vidéo n'ont rien à faire dans la classe avec Julian Alvarez⁵
- Idée reçue 5 : les jeux de rôle sont trop aléatoires pour apprendre avec Jérôme Legris-Pagè⁶
- Idée reçue 6 : j'ai besoin d'un informaticien pour créer un jeu numérique avec Mathieu Muratet⁷
- Idée reçue 7 : le jeu multi-joueurs, multi-rôles, c'est trop compliqué à créer avec Gaëlle Guigon⁸
- Idée reçue 8 : l'IA sera, demain, l'interlocutrice des étudiants avec Matthieu Branthôme⁹
- Idée reçue 9 : le jeu vidéo, c'est plus un truc de mecs avec Fanny Lignon¹⁰
- Idée reçue 10 : faire des jeux vidéo accessibles c'est cher et trop compliqué avec Jérôme Dupire¹¹

14.2. Exemple : série de jeux Les ECSPER créés avec Topaze

(cf. Les ECSPER : Etudes de Cas Scientifiques Pour l'Expertise et la Recherche[])

14.3. Clefs de réussite de la création d'un jeu sérieux

2. https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-1-le-jeu-cest-pas-serieux-avec-mathieu-vermeulen?in=dapi-universite-de-lille/sets/collection-ludopedagogie&si=e02820898fc6487a9383bfd7d452b253&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing

3. <https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-2-le-jeu-cest-dabord-une-experience-avec-eric-sanchez?in=dapi-universite-de-lille/sets/collection-ludopedagogie>

4. <https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-3-le-jeu-numerique-va-motiver-les-apprenants-avec-iza-marfisi?in=dapi-universite-de-lille/sets/collection-ludopedagogie>

5. <https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-4-les-jeux-video-nont-rien-a-faire-dans-la-classe-avec-julian-alvarez?in=dapi-universite-de-lille/sets/collection-ludopedagogie>

6. <https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-5-les-jeux-de-role-cest-trop-aleatoire-pour-les-apprentissages-avec-jerome-legrix-page?in=dapi-universite-de-lille/sets/collection-ludopedagogie>

7. <https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-6-jai-besoin-dun-informaticien-pour-creer-un-jeu-numerique-avec-mathieu-muratet?in=dapi-universite-de-lille/sets/collection-ludopedagogie>

8. <https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-7-le-jeu-multi-joueurs-multi-roles-cest-trop-complique-a-creer-avec-gaelle-guigon?in=dapi-universite-de-lille/sets/collection-ludopedagogie>

9. <https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-8-lia-sera-demain-linterlocutrice-des-etudiants-avec-matthieu-branthome?in=dapi-universite-de-lille/sets/collection-ludopedagogie>

10. <https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-9-le-jeu-video-cest-plus-un-truc-de-mecs-avec-fanny-lignon?in=dapi-universite-de-lille/sets/collection-ludopedagogie>

11. <https://soundcloud.com/dapi-universite-de-lille/idee-recue-10-faire-des-jeux-video-accessibles-cest-cher-et-trop-complique-avec-jerome-dupire?in=dapi-universite-de-lille/sets/collection-ludopedagogie>

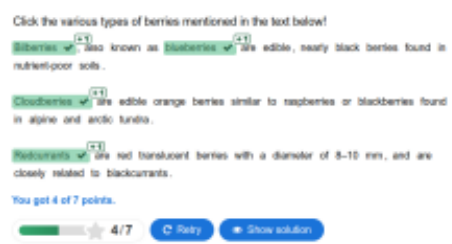
Enchaînement libre choix

Que choisissez-vous la suite ?

Salle de pause..... 8

Continuer à travailler sur votre colloque 11

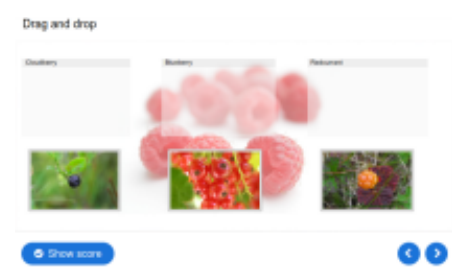
15. Jeu 2 : Vocabulaire



Enchaînement conditionné

cf. page 9

16. Jeu 3 : Énigme



Enchaînement conditionné

cf. page 9

17. Jeu 4 : Divertissement



Enchaînement conditionné

cf. page 9

Indicateurs & Variables

Crédibilité

Type : Indicateur calculé automatiquement

Moyenne :

- Valeur de : Le serious game
- Valeur de : E06-2_qcu.quiz

Crédibilité

Type : Indicateur calculé automatiquement

Moyenne :

- Score de : Préparation de la conférence p.10
- Score de : La préparation des ateliers p.14

Parcours

Type : Indicateur calculé automatiquement

Somme :

- Valeur de : Contexte p.7
- Valeur de : Les règles du jeu p.8
- Valeur de : Vous rencontrez votre chef p.8
- Valeur de : Rencontre de l'équipe p.9
- Valeur de : Consulter le module de formation jeu sérieux p.17

Temps

Type : Indicateur calculé automatiquement

Somme :

- Valeur de : Contexte p.7
- Valeur de : Les règles du jeu p.8
- Valeur de : Vous rencontrez votre chef p.8
- Valeur de : Salle de pause p.8
- Valeur de : Jeu 1 : Mémoriser p.9
- Valeur de : Jeu 2 : Vocabulaire p.18
- Valeur de : Jeu 3 : Énigme p.18
- Valeur de : Jeu 4 : Divertissement p.18
- Valeur de : Rencontre de l'équipe p.9
- Valeur de : Consulter le module de formation jeu sérieux p.17
- Valeur de : Continuer à travailler sur votre colloque p.11
- Valeur de : Vous décrochez... p.12
- Valeur de : Vous décrochez... p.16
- Valeur de : Fin du parcours p.15

Valeur aléatoire pour le coup de téléphone

Type : Indicateur calculé automatiquement

Nombre entier aléatoire :

- Minimum : 1
- Maximum : 2

Votre prénom

Type : Variable apprenant

Mentions légales

Ce contenu de démonstration a été réalisé avec la chaîne éditoriale Topaze, avec pour objectif de vous permettre de découvrir ce modèle documentaire. En explorant chaque item et les réseaux d'items, ainsi qu'en parcourant les publications disponibles, vous découvrirez et comprendrez comment le contenu est structuré et conçu dans l'application Topaze.