

Liste des Intervenants & Résumés des Présentations du 5 avril 2018

Philippe LALLE, Conseiller Stratégique pour la Pédagogie à la DGEIP (MESRI)

- *Pourquoi et comment accompagner la transformation pédagogique ?*

Julian ALVAREZ, Professeur associé, ESPE Lille Ndf / Laboratoire DeVisu Valenciennes / Serre Numérique / Ludoscience

- *Innovation par le rétrogaming.*
- **Résumé** : Cette communication vise à exposer dans un premier temps pourquoi certaines productions en lien avec l'industrie vidéoludique ont rencontré un échec commercial. Puis dans un second temps, l'idée est d'identifier si certaines réalisations peuvent faire l'objet d'une réutilisation pour innover. L'approche s'adresse aussi bien à des étudiants que des industriels, des chercheurs et des acteurs de la santé.

Fabrice JOUVENOT, Directeur du GameLab du CRI (Centre de Recherches Interdisciplinaires)

- *Expériences narratives, collectives et interactives, un vecteur de diffusion de contenu.*
- **Résumé** : Au cours de cette session, nous nous intéresserons à l'utilisation des jeux comme outil de transmission de contenu, avec un focus particulier sur l'intérêt de la narration et de l'immersion entre autres à travers les nouvelles formes de réalités mixtes et d'objets connectés. Ce type de nouveaux outils ont la particularité de pouvoir déployer des univers narratifs forts utilisant des systèmes d'interactions uniques et spécifiques à leur technologie.

Franck PLASSE, Conseiller en communication, spécialiste du storytelling et de la gamification

- *Gamification : pourquoi ça marche ? Les quatre leviers de la gamification.*
- **Résumé** : La gamification exploite des ressorts d'efficacité présents dans le jeu. Quatre leviers sont plus particulièrement prégnants : le levier comportemental suscitant des états d'esprit favorables, le levier d'apprentissage favorisant l'assimilation, le levier social générant des interactions, le levier du fun créant de la motivation. Les connaître, les comprendre et les intégrer facilitent la conception d'opération et outils de gamification.

Jeanine BERTHIER, Ingénieure pédagogique – Directrice adjointe du CEMU

Nicolas HABONNEAU, Développeur applications 3D au CEMU

- *Concevoir, produire et diffuser un serious game à l'Université – Retour d'expérience par l'équipe du CEMU de l'Université de Caen Normandie.*
- **Résumé** : Développement du serious game « Jasper » sur la thématique de la Prévention des risques en hygiène et prévention du risque infectieux en milieu gérontologique médico-social et en milieu hospitalier, destiné à tout professionnel ou futur professionnel exerçant dans ces secteurs. Nous vous raconterons l'histoire de ce projet : de la recherche de financement, en passant par la constitution de l'équipe, par l'écriture du scénario, par le développement dans Unity 3D jusqu'à la diffusion.

Cathy PONS LELARDEUX, Ingénieure de Recherche en informatique - Serious Game Research Lab à l'INU Champollion (Campus d'Albi)

Pierre LAGARRIGUE, Professeur des Universités en génie mécanique au Campus d'Albi - Directeur du Serious Game Research Lab à l'INU Champollion (Campus d'Albi)

- *Serious Games : environnements numériques innovants de formation ?*

- **Résumé** : Nés du mariage de l'Internet et des jeux vidéo, les serious games permettent de reproduire une activité professionnelle dans un environnement virtuel sous contrôle et en toute sécurité. Cela incite les enseignants à proposer des activités de découverte, de perfectionnement ou d'évaluation de compétences qui sont difficilement évaluables par les dispositifs traditionnels. Au travers d'exemples de projets innovants menés par le Serious Game Research Lab, un retour d'expérience de développement et d'utilisation de ces outils sera présenté.

Myriam GORSSE, Responsable du Département Formation et Innovation Pédagogique des Bibliothèques de Sorbonne Université (BSU). *Porteuse du projet Hellink*

Thomas PLANQUE, Game Designer sur les projets Hellink et Play@SU à Sorbonne Université

- *Projet Hellink : un dispositif d'apprentissage mixte associant exercices gamifiés/jeu vidéo/serious escape game pour l'enseignement des compétences informationnelles en Licence.*
- **Résumé** : Depuis 3 ans, le choix a été fait de renouveler les enseignements en compétences informationnelles de l'UE de Méthodologie du Travail Universitaire en mettant en place un dispositif hybride d'apprentissage. Le projet Hellink a ainsi vu le jour et a permis d'associer des bibliothécaires-formateurs et une équipe venue du monde du jeu vidéo pour co-créditer un serious game et un serious escape game dédiés à cet apprentissage. La mise en application de ces dispositifs ludopédagogiques a permis de concevoir un « kit » de formation complet : l'acquisition des compétences informationnelles se fait progressivement en fouillant dans l'espace de l'escape room, en explorant les différentes sources à analyser pendant le TD, et en jouant au jeu vidéo. Pour arriver à maturité, le projet a désormais besoin d'un support permettant la collecte de données destinées à la recherche : la création de Play@SU va permettre l'exploitation de learning analytics complets pour le jeu vidéo, et des pistes de collecte de données pour l'escape game via la méthode CEPAJe sont en cours de mise en place par ailleurs.

Bertrand LAFORGE, Professeur des universités, Physicien, Porteur du projet Play@SU

Thomas PLANQUE, Game Designer sur les projets Hellink et Play@SU à Sorbonne Université

- *Construire une plateforme de jeux sérieux pour la pédagogie et la recherche : l'expérience menée à Sorbonne Université.*
- **Résumé** : Le développement de jeux sérieux offre des opportunités nouvelles pour exposer les étudiants à des situations d'apprentissage inédites dans un environnement ludique qui joue sur leur motivation. L'intégration de ces jeux dans une plateforme capable de faire jouer les joueurs les uns contre/avec les autres et de collecter les traces de jeux pour fournir des feedbacks individualisés et proposer des jeux s'adaptant aux besoins des joueurs, constitue une stratégie nouvelle à même de potentialiser l'utilisation du jeu sérieux dans l'enseignement supérieur. Le projet Play@SU poursuit cet objectif en faisant appel à une équipe pluridisciplinaire composée d'enseignants-chercheurs, d'ingénieurs pédagogiques, de chercheurs en learning analytics mais aussi de spécialistes de l'industrie du jeu vidéo à même de bâtir des jeux et une plateforme ayant une esthétique et un gameplay du niveau de ceux expérimentés par les étudiants dans leur univers ludique de loisir.

Mathieu MURATET, Maître de conférences, Informatique (Sorbonne Université)

- *L'architecture logicielle Entité-Composant-Système : du jeu vidéo aux Serious Games.*
- **Résumé** : L'Entité-Composant-Système (ECS) est une architecture logicielle principalement utilisée dans le domaine du développement de jeux vidéo. Cette architecture se combine à une conception orientée donnée permettant une grande flexibilité lors du développement des jeux vidéo. L'équipe Mocah du Lip6 s'intéresse à cette architecture pour le développement de Serious Games et a développé un ECS nommé FYFY pour la plateforme de développement de jeu Unity. Dans le cadre du projet Play@SU le plugin Fyfy est expérimenté pour le développement de deux Serious Games.

- *Potentialités des Learning Analytics pour les jeux sérieux*
- **Résumé** : *Les enseignants de l'enseignement supérieur, même convaincus du potentiel du numérique éducatif dans lequel s'inscrivent les serious games (SG), ont des difficultés à se les approprier pour changer leur pédagogie [Egenfeldt-Nielsen, 2004]. Comment permettre à ces enseignants d'utiliser des SG conçus par des collègues ? Pour répondre à cette question, nous centrons nos recherches sur une approche visant à impliquer les enseignants dans l'analyse de l'usage des SG (Learning analytics) et permettre la réingénierie de ces derniers. Après une brève introduction du concept de learning analytics, nous présenterons nos travaux autour de la visualisation des traces d'utilisation des étudiants et l'analyse de celles-ci par les enseignants [Vermeulen et al., 2016].*