

Introduction à la ludopédagogie

Julian Alvarez

16 Novembre 2023
Webinaire



Sommaire

Gamification, Toyification & LivX

LOADING

Serious Games

LEVEL 1

Débriefing de la Soupe à l'oignon

LEVEL 2

Ludopédagogie

LEVEL 3

Gamification & Toyification

LEVEL UP!

Questions / réponses



PRESS "PLAY" TO LOAD



Les Serious Games

Analogies

Analogie entre les productions cinématographiques et vidéoludiques

Industrie cinématographique	>	Industrie vidéoludique
Block Busters	>	Jeux AAA
Films indépendants / d'auteurs	>	Indie Games
Films d'Art et d'essai	>	Art Games / Jeux expressifs
Documentaires (Docu-fictions)	>	Serious Games

Les Serious Games

Un Serious Game qu'est-ce que c'est ?

America's Army est considéré comme le premier véritable Serious Video Game (US Army, 2002).



America's Army, US Army, 2002

Il présente les 3 fonctions utilitaires :

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

Les Serious Games

Exemples de Serious Games à messages



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

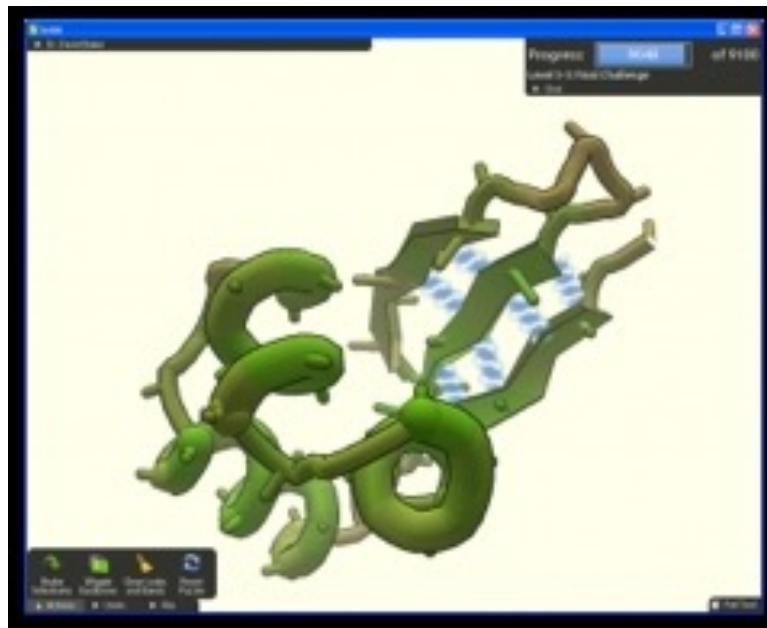
Les Serious Games

Exemples de Serious Games d'entraînement



Simulang, 2014 Renault Acad my, 2009

Exemples de Serious Games de collectes de données



Fold it,— Google Image Labeller, Google, 2007

Google Image Labeller BETA

time left 01:44


score 130

passes 0

label pass

off-limits

Your partner has suggested 3 labels.



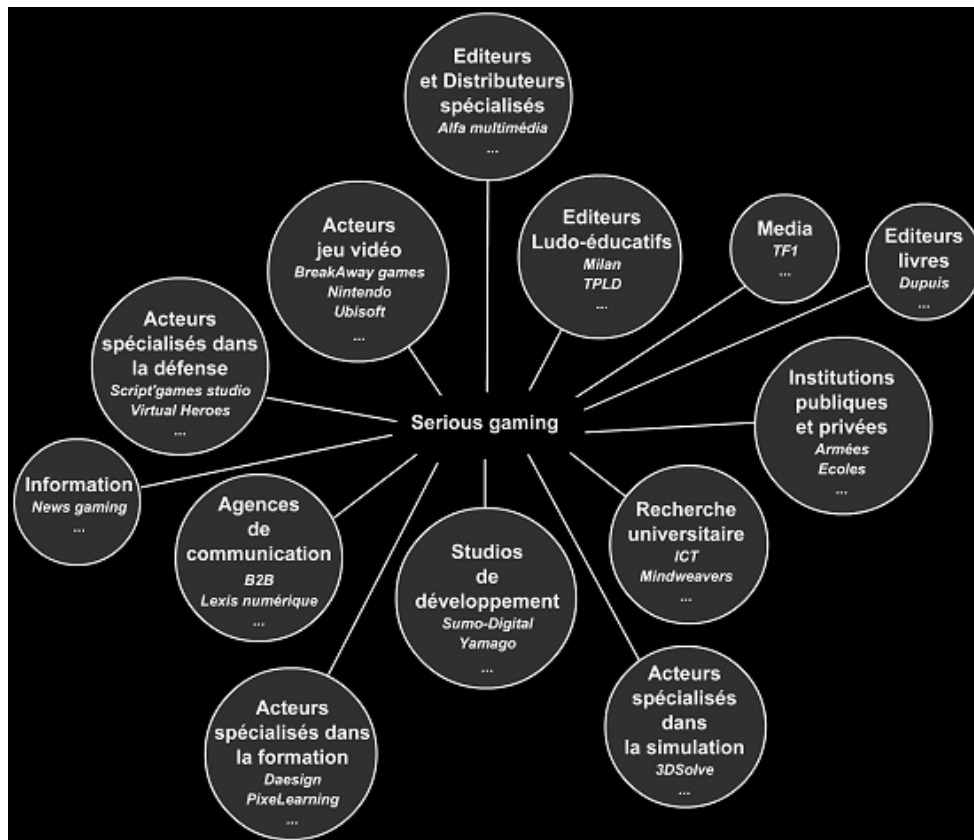
my labels

zoom out

[Privacy Policy](#) - [Terms of Use](#) - [Return to Google Image Search](#)
© 2007 Google

Les Serious Games

Les Serious Games concernent tous les marchés qui s'écartent du seul divertissement... C'est très large.



- Défense
- Recherche
- Education
- Santé
- Medias
- Communication
- Religions
- Musées
- ...

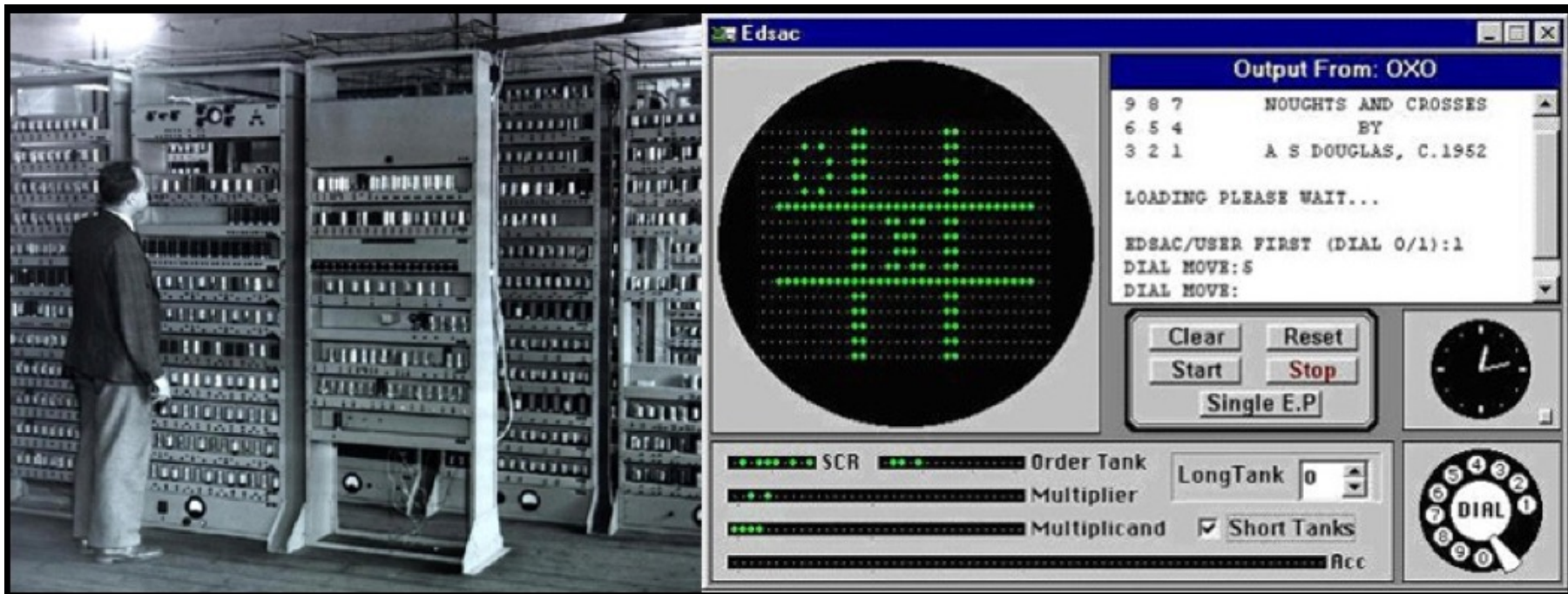
Ce qui donne lieu à une typologie très riche de Serious Games



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

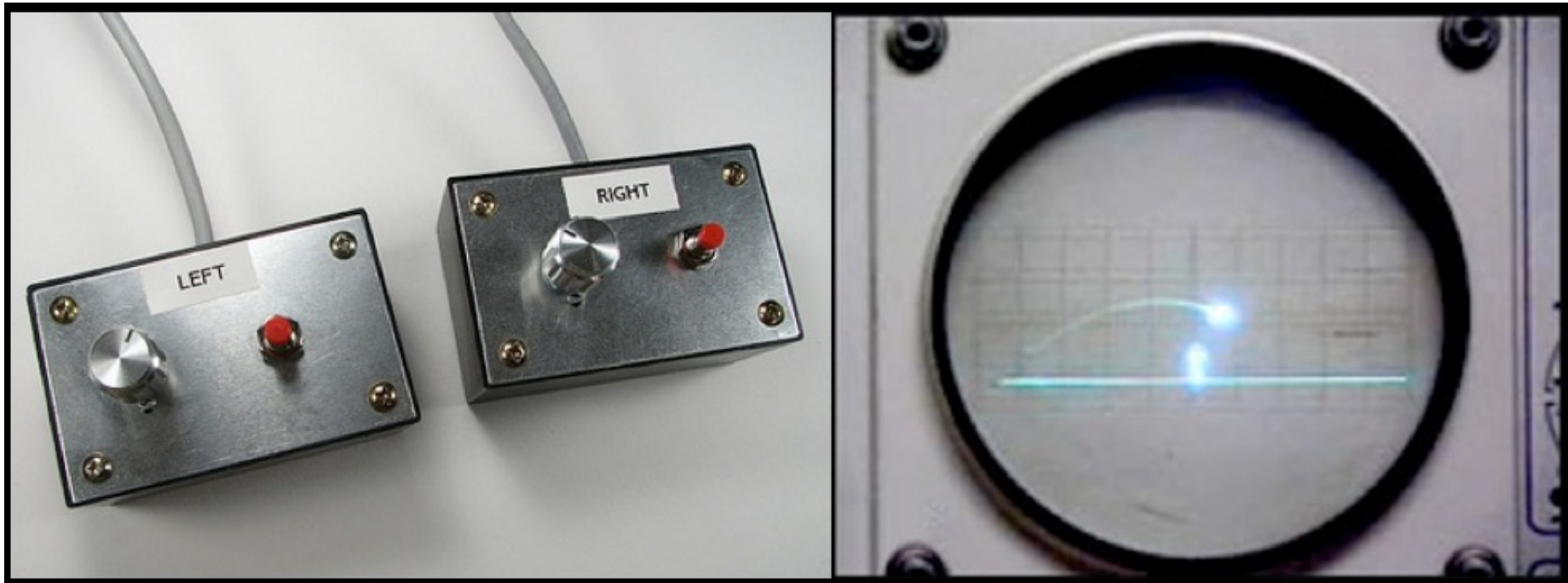
Les Serious Games

Les Serious Games sont-ils apparus qu'en 2002 ?



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

Les Serious Games sont-ils apparus qu'en 2002 ?



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

Les Serious Games

10

Les Serious Games sont-ils apparus qu'en 2002 ?



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

Les Serious Games sont-ils apparus qu'en 2002 ?



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

Les Serious Games : activité 1



Les Serious Games : activité 1

Consignes :

- Se mettre idéalement par 3 personnes autour d'un ordinateur ou tablette
- Ecouter les règles du jeu
- Lancer le jeu « Mc Donald's Video Game de Mollindustria »
- Jouer pendant 20 minutes
- Renseigner le formulaire

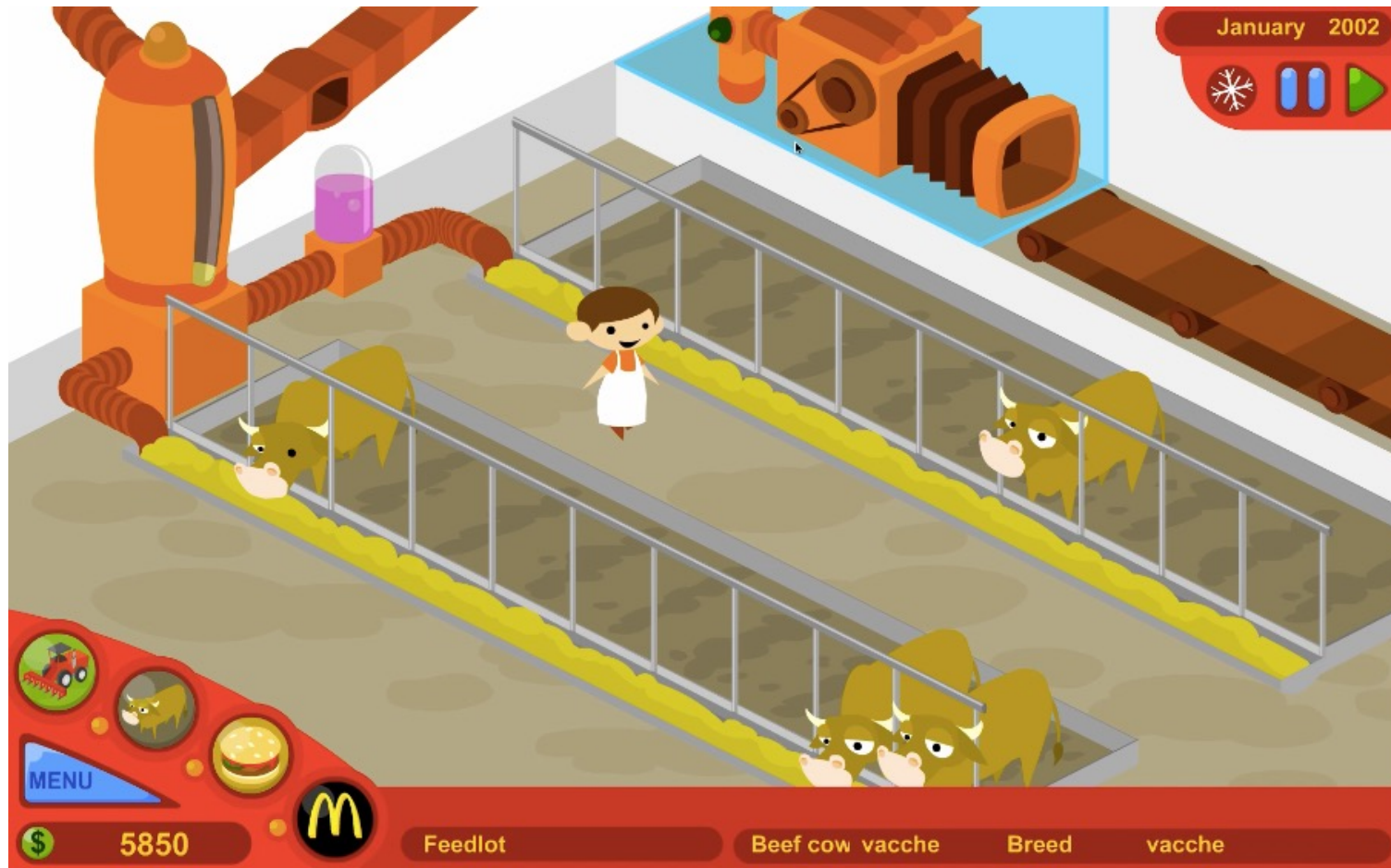
Les Serious Games : activité 1



Les Serious Games : activité 1



Les Serious Games : activité 1



Les Serious Games : activité 1



Les Serious Games : activité 1



Les Serious Games : activité 1

Lien vers le jeu « Mc Donald's Videogame de Molleindustria »...



Les Serious Games : activité 1

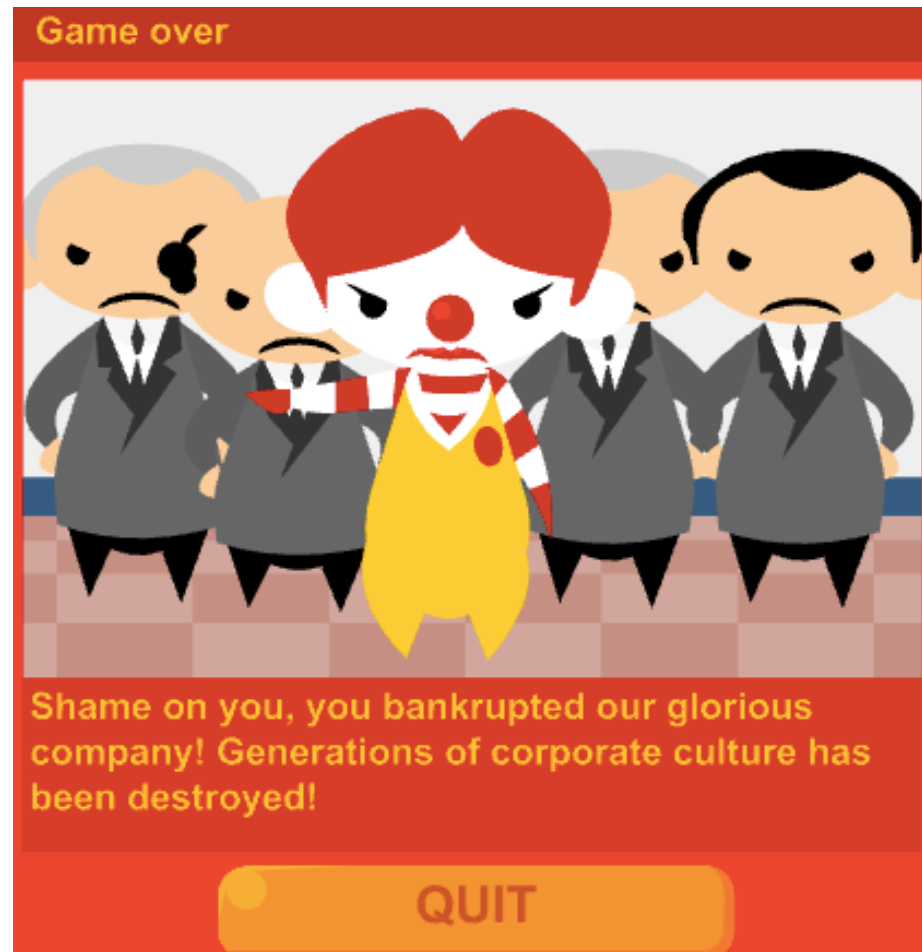
Lien vers le questionnaire « Mc Donald's Videogame »



Analysons les données !



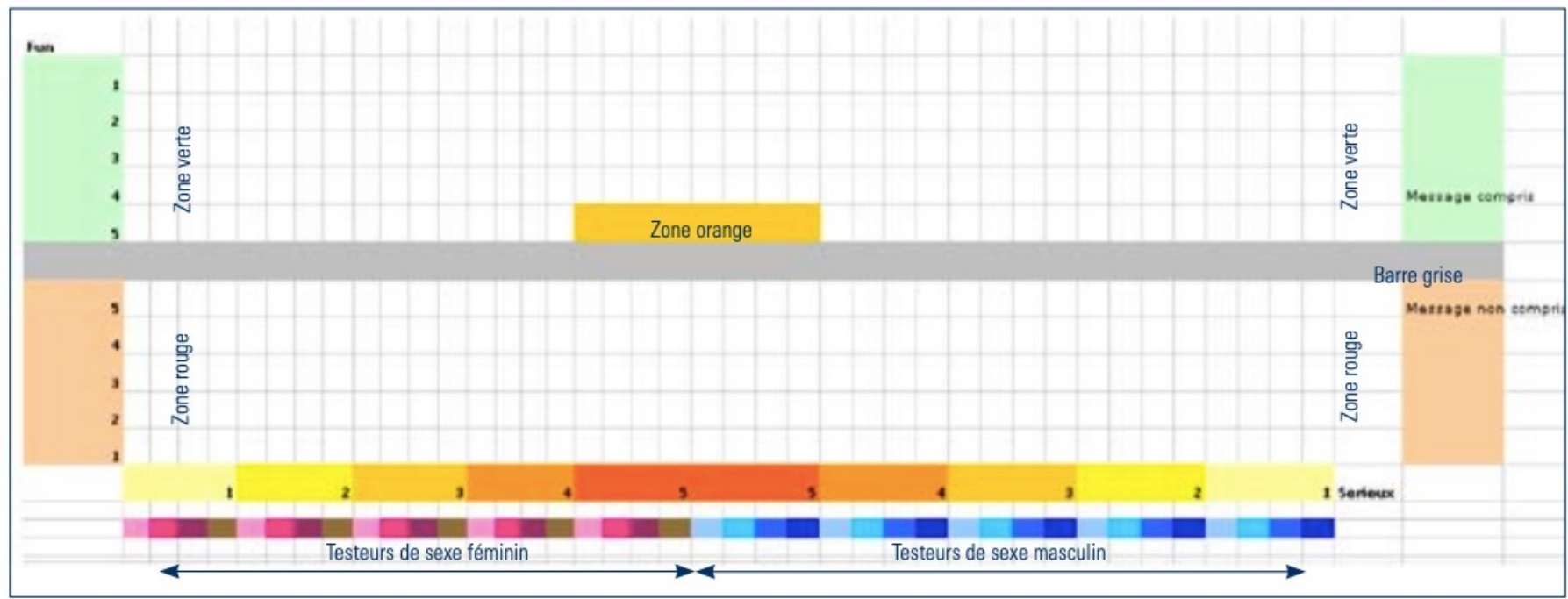
Analysons ensemble le jeu...



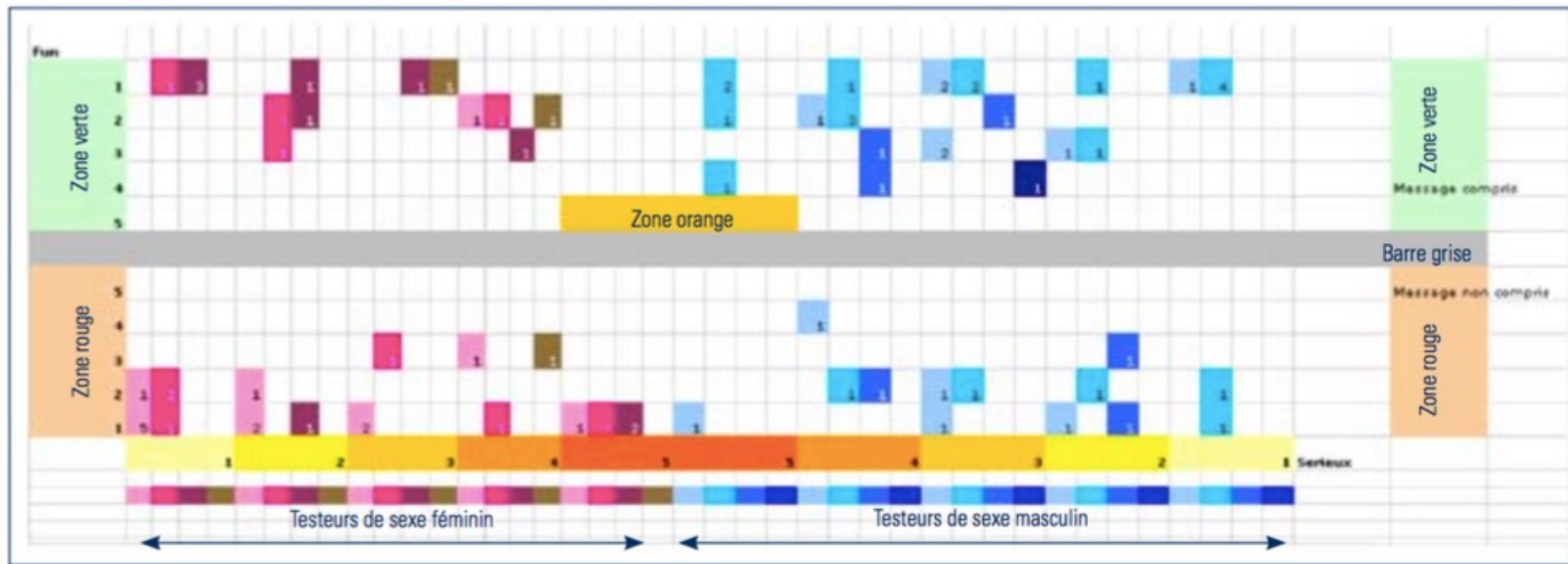
Et Débriefons...



Principale constatation...

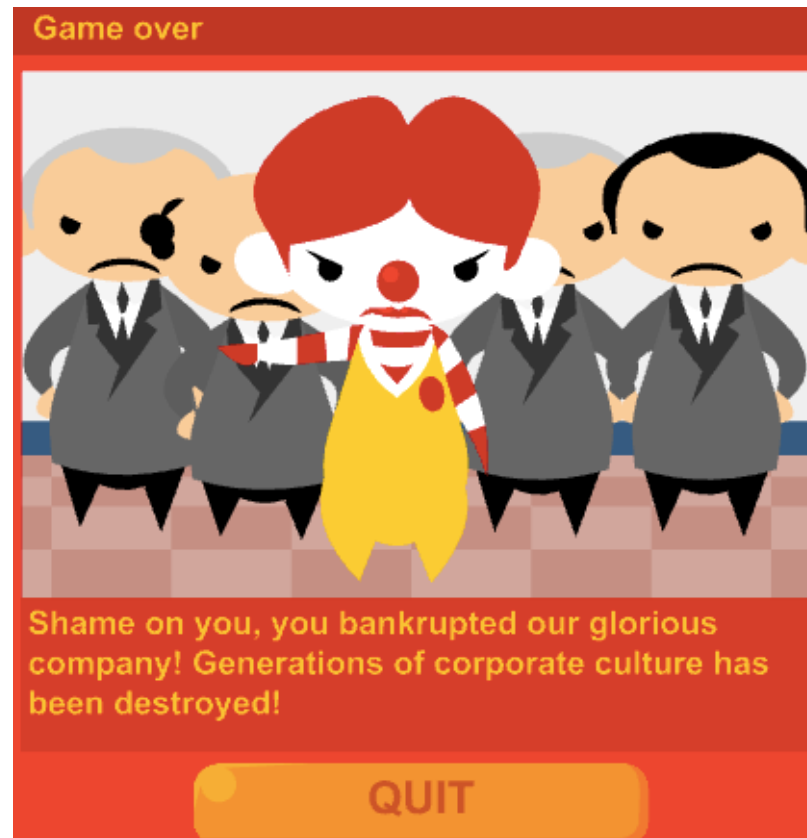


Principale constatation...



Principale constatation...

**Nous constatons des écarts interprétatifs...
Comment procéder pour améliorer la chose ?**



Sommaire

Gamification, Toyification & LivX

LOADING

Serious Games

LEVEL 1

Débriefing de la Soupe à l'oignon

LEVEL 2

Ludopédagogie

LEVEL 3

Gamification & Toyification

LEVEL UP!

Questions / réponses

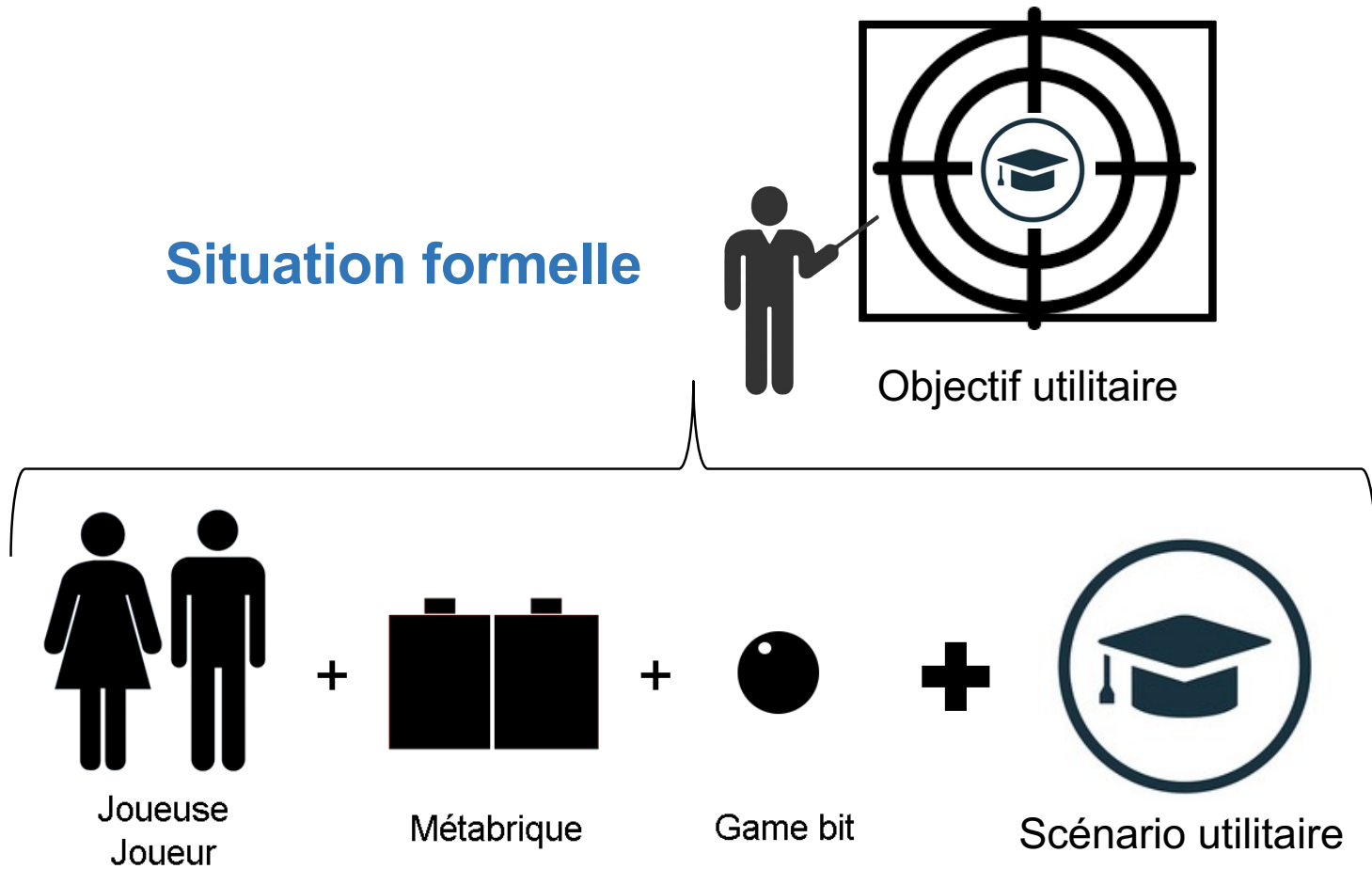


PRESS "PLAY" TO PLAY LEVEL 1



Debriefing soupe à l'oignon

Dispositif d'un jeu sérieux en situation formelle :



Debriefing soupe à l'oignon

Etude de l'**artefact** de jeu...



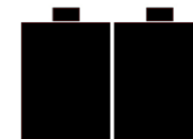
Game bit



Overcooked! (Ghost Town Games, Team 17, 2016)

Debriefing soupe à l'oignon

Principe des règles portées par l'**artefact** de jeu...



Métabrique

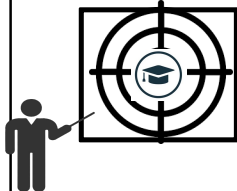


<https://www.youtube.com/watch?v=vVVK42fORCg>

Formation	Initiation à la ludopédagogie
Public	Enseignants, formateurs,
Nombre de participants	8 à 25
Finalité	Fournir les principales clés de la conception d'une séquence ludopédagogique.



Objectifs



- Comprendre le concept de Serious Gaming
- Avoir expérimenté des séquences ludopédagogiques
- Avoir réalisé et animé une séquence ludopédagogique
- Appréhender comment évaluer une séquence ludopédagogique
- Réfléchir à l'intégration de cette expérience dans son propre écosystème.

Durée totale	7 heures			
Temps	Séquences	Nature de l'activité	Répartitions	Matériel
10 mn	Brief introductif de la formation	Cours magistral	Tous les apprenants	1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI
20 mn	Activité 1 : Unlock !	Ludopédagogie	Groupes de 5	Tables et chaises pour accueillir des groupes de 5 participants 1 Tablette par groupe avec l'application Unlock! Téléchargée 1 jeu Unlock! par groupe Wifi
60 mn	Activité 2 : Overcooked!	Ludopédagogie	Groupes de 5	Tables et chaises pour accueillir des groupes de 5 participants et le groupe de joueur(se)s. 1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI 1 console de jeu PS4 6 manettes de jeu PS4 (2 manettes de rechange) 1 jeu Overcooked! PS4 Câbles et alimentations dédiés
15 mn	Pause			
45 mn	Activité 3 : Cours théorique : Présentation des concepts en lien avec le jeu sérieux / Conception via le modèle CEPAJe	Approche magistrale	Tous les apprenants	1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI 1 ordinateur Wifi
150 mn	Activité 4 : Réalisation d'un scénario pédagogique et démonstration	Exercice	Groupes de 3	1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI Feutres, ciseaux, papiers A3, cartons, ficelles, jeux de sociétés et jeux numériques (apportés par les apprenants) Ordinateurs Wifi
15 mn	Pause			
60 mn	Activité 5 : Cours théorique : Evaluation via le modèle CEPAJe	Approche magistrale	Tous les apprenants	1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI
30 mn	Débriefing de l'ensemble la	Echanges / débats	Tous les apprenants	

Formation	Initiation à la ludopédagogie			
Public	Enseignants, formateurs,			
Nombre de participants	8 à 25			
Finalité	Fournir les principales clés de la conception d'une séquence ludopédagogique.			
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre le concept de Serious Gaming - Avoir expérimenté des séquences ludopédagogiques - Avoir réalisé et animé une séquence ludopédagogique - Appréhender comment évaluer une séquence ludopédagogique - Réfléchir à l'intégration de cette expérience dans son propre écosystème. 			
Durée totale	7 heures			
Temps	Séquences	Nature de l'activité	Répartitions	Matériel
10 mn	Brief introductif de la formation	Cours magistral	Tous les apprenants	1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI
20 mn	Activité 1 : Unlock !	Ludopédagogie	Groupes de 5	Tables et chaises pour accueillir des groupes de 5 participants 1 Tablette par groupe avec l'application Unlock! Téléchargée 1 jeu Unlock! par groupe Wifi
60 mn	Activité 2 : Overcooked!	Ludopédagogie	Groupes de 5	Tables et chaises pour accueillir des groupes de 5 participants et le groupe de joueur(se)s. 1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI 1 console de jeu PS4 6 manettes de jeu PS4 (2 manettes de rechange) 1 jeu Overcooked! PS4 Câbles et alimentations dédiés
15 mn	Pause			
45 mn	Activité 3 : Cours théorique : Présentation des concepts en lien avec le jeu sérieux / Conception via le modèle CEPAJe	Approche magistrale	Tous les apprenants	1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI 1 ordinateur Wifi
150 mn	Activité 4 : Réalisation d'un scénario pédagogique et démonstration	Exercice	Groupes de 3	1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI Feutres, ciseaux, papiers A3, cartons, ficelles, jeux de sociétés et jeux numériques (apportés par les apprenants) Ordinateurs

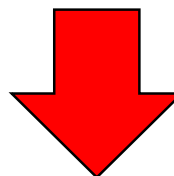


Debriefing soupe à l'oignon



On extrait la séquence ludopédagogique du scénario pédagogique et analysons sa structure...

60 mn	Activité 2 : Overcooked!	Ludopédagogie	Groupes de 5	Tables et chaises pour accueillir des groupes de 5 participants et le groupe de joueur(se)s. 1 Ecran de grande taille ou un vidéo projecteur avec prise HDMI 1 console de jeu PS4 6 manettes de jeu PS4 (2 manettes de recharge) 1 jeu Overcooked! PS4 Câbles et alimentations dédiés
-------	--------------------------	---------------	--------------	--

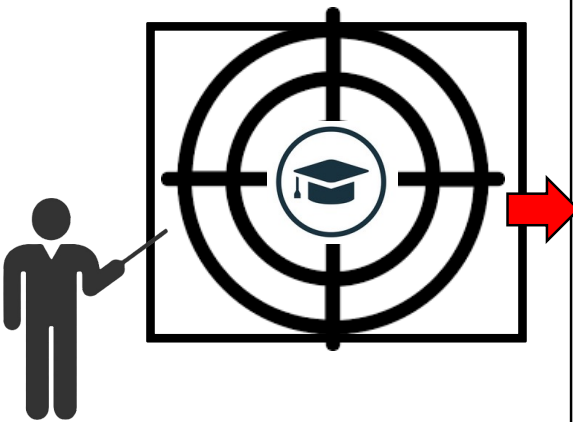


Introduire l'activité	Animer l'activité	Débriefer l'activité
<p>Le jeu <i>Overcooked!</i> est expliqué simultanément à l'ensemble des groupes. Il s'agit d'un jeu où l'on doit fabriquer une soupe à l'oignon à quatre plus une cinquième personne qui n'a pas de manette de jeu. Il convient donc de trouver comment s'organiser au mieux, comment se répartir les rôles, savoir écouter les consignes du manager...</p> <p>Mais, libre aux joueurs de trouver comment opérer. Ils doivent trouver la configuration qui leur convient le mieux. L'objectif étant d'atteindre le meilleur score possible (3 étoiles). Les groupes ont au maximum 3 tours de 3 minutes pour atteindre ce meilleur score. A chaque fin de partie, ils doivent se réunir pour débriefer et améliorer leur stratégie. Les groupes sont en concurrence.</p>	<p>Le formateur assure le rôle de tuteur pour aider sur le plan technique le bon déroulement du jeu.</p>	<p>Une fois le jeu terminé, il est débriefer. Quatre questions clés sont posées :</p> <ul style="list-style-type: none">- Qu'avez-vous ressenti ?- Quelle stratégie avez-vous mis en œuvre ?- Qu'avez-vous le sentiment d'avoir appris ?- Que pourriez-vous suggérer pour améliorer cette séquence ludopédagogique ? <p>L'objectif est ici de montrer que des apprentissages ont eu lieu et que ces apprentissages s'inscrivent dans un registre précis, fixé en amont.</p> <p>Nous sommes dans une situation formelle.</p>

Debriefing soupe à l'oignon



Elle comporte 3 phases : les trois temps pédagogiques de Nicole Tremblay (2007)

Introduire l'activité	Animer l'activité	Débriefer l'activité
<p>Le jeu <i>Overcooked!</i> est expliqué simultanément à l'ensemble des groupes. Il s'agit d'un jeu où l'on doit fabriquer une soupe à l'oignon à quatre plus une cinquième personne qui n'a pas de manette de jeu. Il convient donc de trouver comment s'organiser au mieux, comment se répartir les rôles, savoir écouter les consignes du manager...</p> <p>Mais, libre aux joueurs de trouver comment opérer. Ils doivent trouver la configuration qui leur convient le mieux. L'objectif étant d'atteindre le meilleur score possible (3 étoiles). Les groupes ont au maximum 3 tours de 3 minutes pour atteindre ce meilleur score. A chaque fin de partie, ils doivent se réunir pour débriefer et améliorer leur stratégie. Les groupes sont en concurrence.</p>	<p>Le(a) formateur(rice) assure le rôle de tuteur(rice) pour aider sur le plan technique le bon déroulement du jeu.</p> <p>Il fixe à chaque tour de nouveaux objectifs à atteindre en fonction des scores obtenus.</p> 	<p>Une fois le jeu terminé, il est débrieffé. Quatre questions clés sont posées :</p> <ul style="list-style-type: none">- Qu'avez-vous ressenti ?- Quelle stratégie avez-vous mis en œuvre ?- Qu'avez-vous le sentiment d'avoir appris ?- Que pourriez-vous suggérer pour améliorer cette séquence ludopédagogique ? <p>L'objectif est ici de montrer que des apprentissages ont eu lieu et que ces apprentissages s'inscrivent dans un registre précis, fixé en amont. Nous sommes dans une situation formelle.</p>

Debriefing soupe à l'oignon

Analysons à présent la phase dédiée au jeu...

Un coach gère chaque équipe.



Joueuse
Joueur



Debriefing soupe à l'oignon

Puis lorsque la partie est terminée, un score est proposé. Le groupe fait un point sur l'expérience vécue... Le nombre de tours est limité à trois.



Joueuse
Joueur



Debriefing soupe à l'oignon

Les groupes ont le droit de faire de « l'espionnage industriel » et de se concerter entre chaque tour... Cela permet en général d'améliorer leurs performances.



Joueuse
Joueur



Debriefing soupe à l'oignon

Le jeu est donc construit entre des phases d'activités sur console, puis de micro-débriefing. Le formateur en profite pour écouter les échanges et questionner les apprenants.



Joueuse
Joueur



Debriefing soupe à l'oignon

Peut-on superposer des objectifs utilitaires et du jeu tout en préservant les deux parties ? (3 temps pédagogiques de Nicole Tremblay (2007))

Introduire l'activité (Annonce des 2 phases)	Animer l'activité (PHASE DE JEU)	Débriefer l'activité (PHASE UTILITAIRE)
<p>Le jeu <i>Overcooked!</i> est expliqué simultanément à l'ensemble des groupes. Il s'agit d'un jeu où l'on doit fabriquer une soupe à l'oignon à quatre plus une cinquième personne qui n'a pas de manette de jeu. Il convient donc de trouver comment s'organiser au mieux, comment se répartir les rôles, savoir écouter les consignes du manager...</p> <p>Mais, libre aux joueurs de trouver comment opérer. Ils doivent trouver la configuration qui leur convient le mieux. L'objectif étant d'atteindre le meilleur score possible (3 étoiles).</p> <p>Les groupes ont au maximum 3 tours de 3 minutes pour atteindre ce meilleur score. A chaque fin de partie, ils doivent se réunir pour débriefer et améliorer leur stratégie.</p> <p>Les groupes sont en concurrence.</p>	<p>Le(a) formateur(rice) assure le rôle de tuteur(rice) pour aider sur le plan technique le bon déroulement du jeu.</p> <p>Il fixe à chaque tour de nouveaux objectifs à atteindre en fonction des scores obtenus.</p>	<p>Une fois le jeu terminé, il est débriefer. Quatre questions clés sont posées :</p> <ul style="list-style-type: none">- Qu'avez-vous ressenti ?- Quelle stratégie avez-vous mis en œuvre ?- Qu'avez-vous le sentiment d'avoir appris ?- Que pourriez-vous suggérer pour améliorer cette séquence ludopédagogique ? <p>L'objectif est ici de montrer que des apprentissages ont eu lieu et que ces apprentissages s'inscrivent dans un registre précis, fixé en amont.</p> <p>Nous sommes dans une situation formelle.</p>

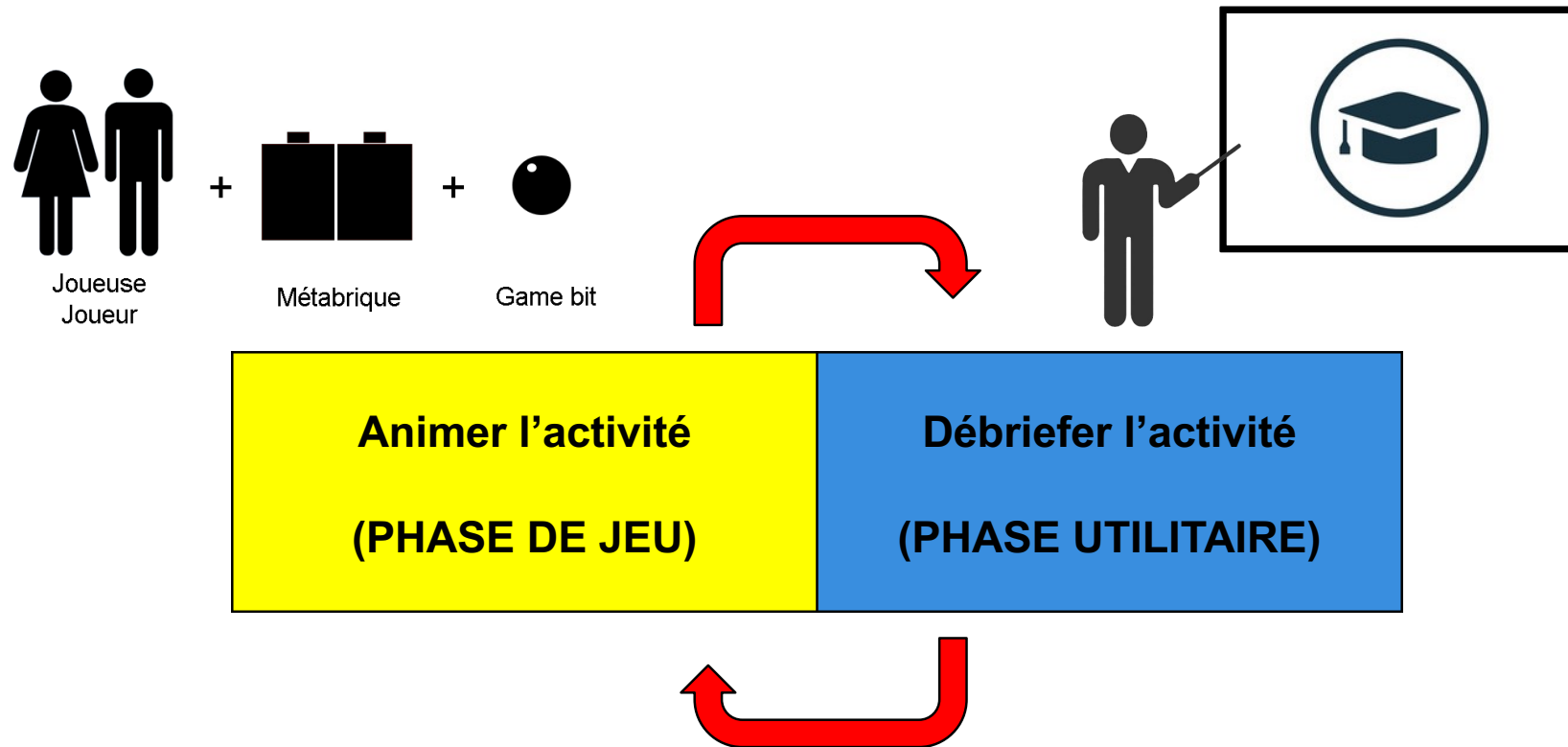
Debriefing soupe à l'oignon

Peut-on superposer des objectifs utilitaires et du jeu tout en préservant les deux parties ?

Il ne s'agit pas de les mettre réellement en tension en cherchant à les superposer, mais plutôt à les apposer côte à côte comme deux étapes distinctes.



Debriefing soupe à l'oignon

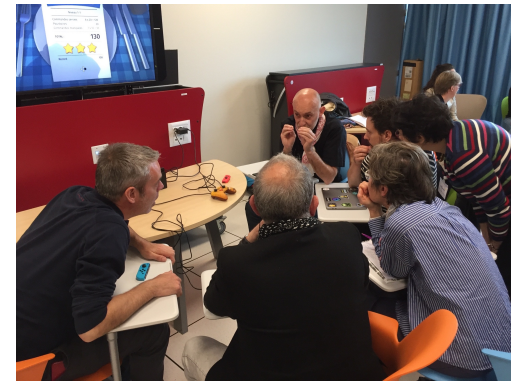


Rien n'empêche d'imaginer des cycles entre ces deux phases, comme par exemple par l'emploi de métalepses (Allain, 2017) (Daunay, 2017).

Scénario utilitaire

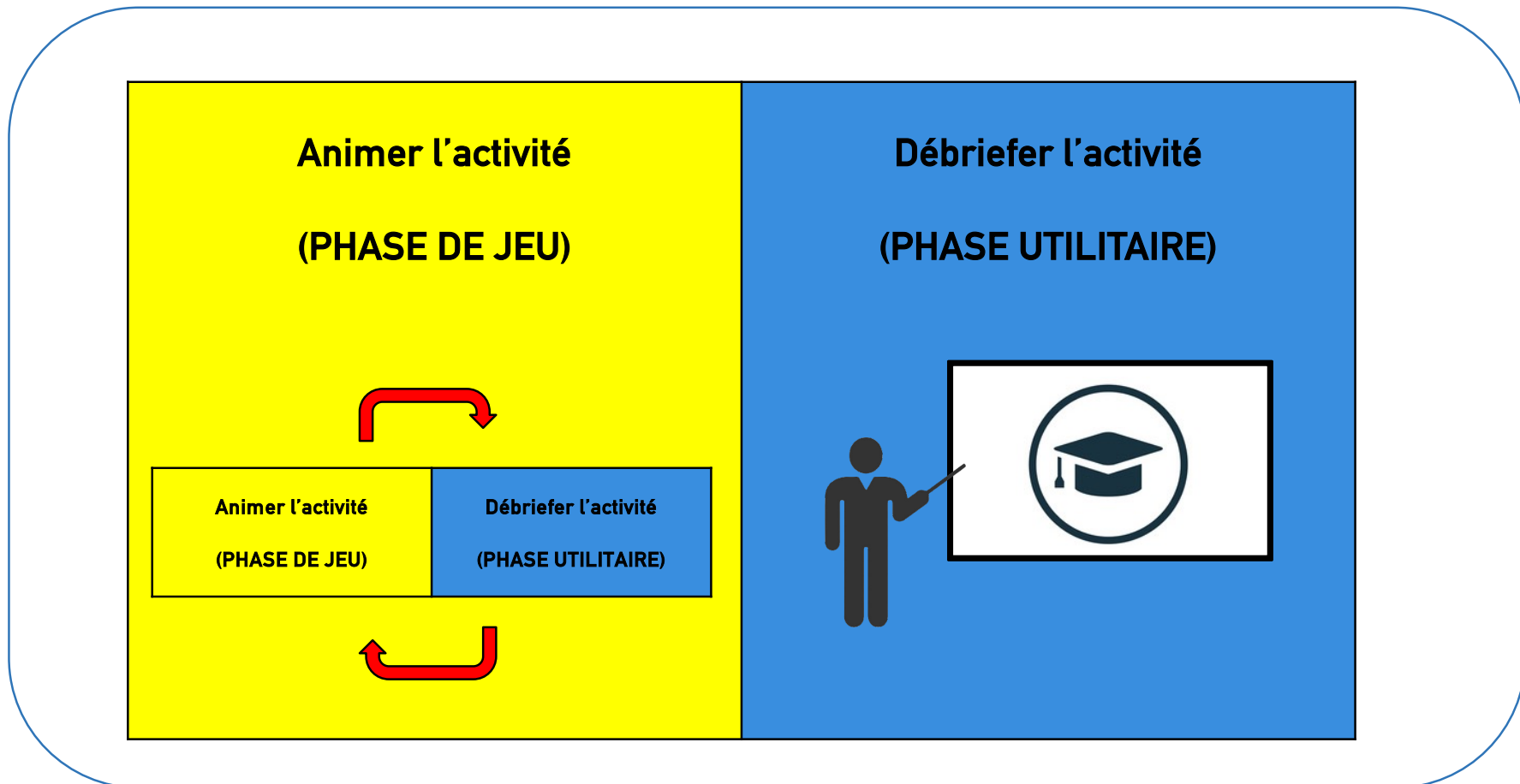
Debriefing soupe à l'oignon

Cependant, le jeu de la Soupe à l'oignon propose aux participants de jongler entre ces deux parties : phase de jeu et phase de débriefing

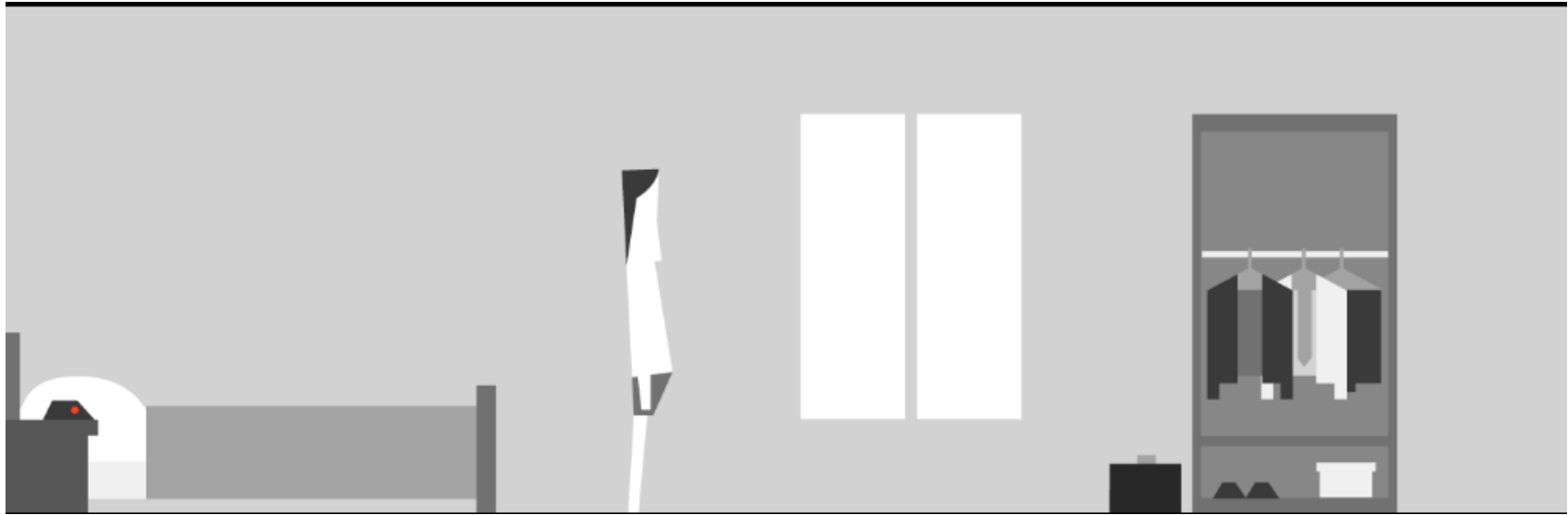


Debriefing soupe à l'oignon

Mais ces deux parties appartiennent à la phase de jeu et non à la phase de débriefing de l'activité par le représentant. Il s'agit d'échelles différentes. ■



Activité #2



Sommaire

Gamification, Toyification & LivX

LOADING

Serious Games

LEVEL 1

Débriefing de la Soupe à l'oignon

LEVEL 2

Ludopédagogie

LEVEL 3

Gamification & Toyification

LEVEL UP!

Questions / réponses



PRESS "PLAY" TO PLAY LEVEL 2



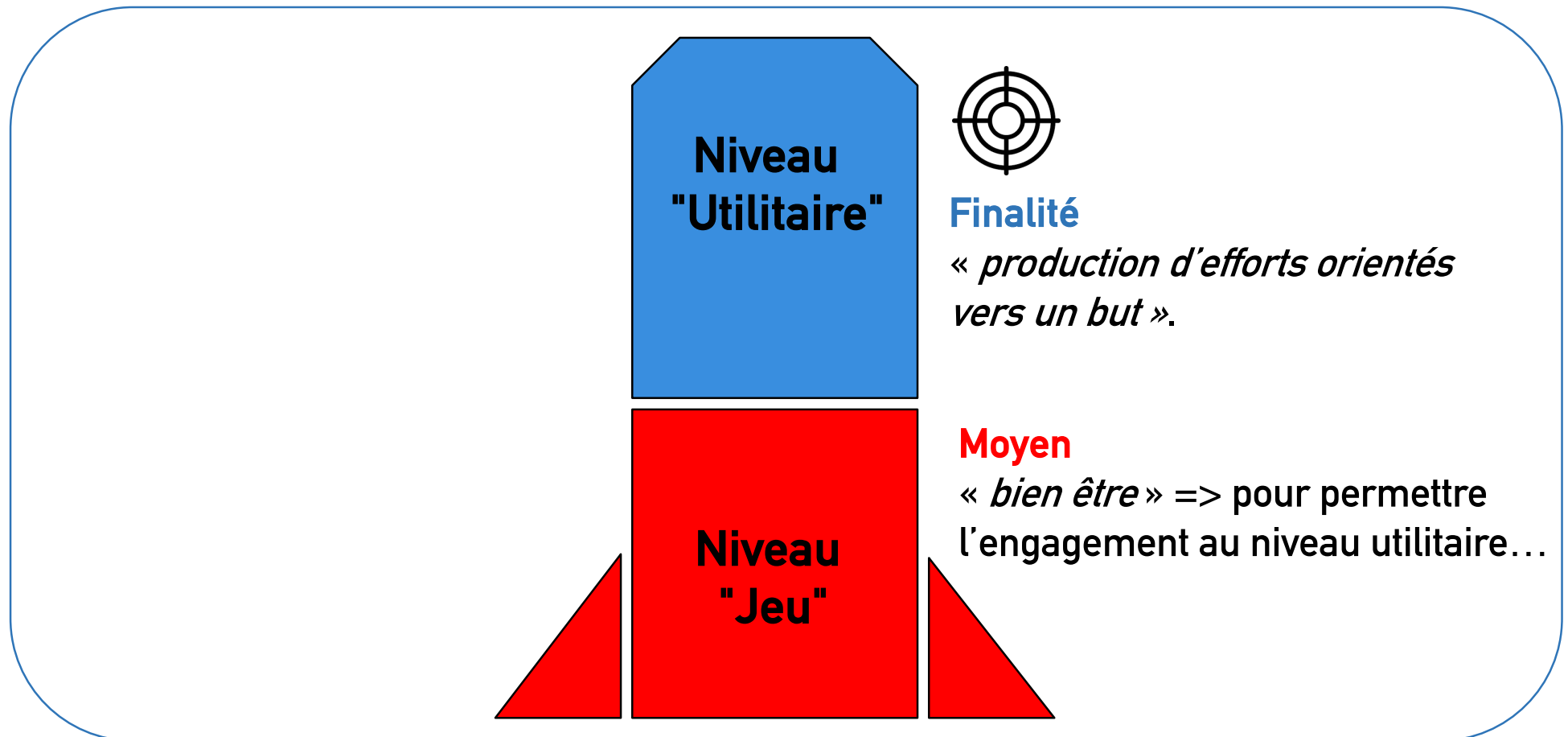
Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

Avec le **Play design**, nous construisons une fusée à une étage...



Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

Avec le **Serious Play design**, nous construisons une fusée à deux étages...

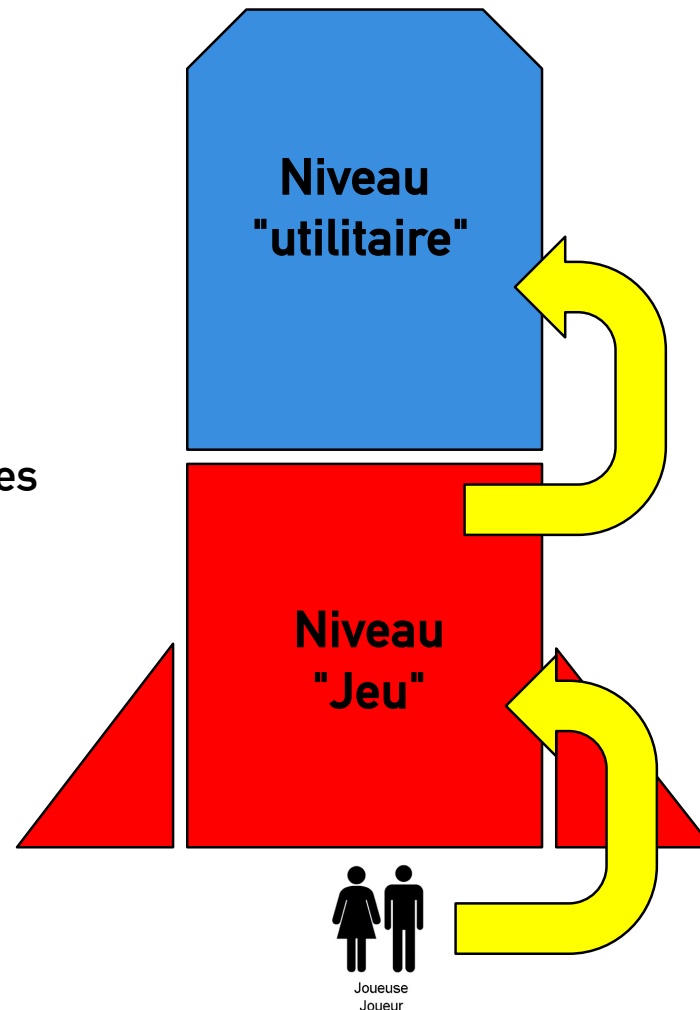


#	Stratégies et concepts en lien avec le jeu (sérieux)	Conditions de Viau
1 ^e	<i>Contrôle</i> (Malone) ; <i>Contingence</i> (Peterson) ; <i>Propriété et possession</i> (Chou).	<i>Responsabiliser en permettant de faire des choix.</i>
2 ^e	<i>Challenge</i> (Malone). <i>Développement et accomplissement</i> (Chou).	<i>Défi.</i>
3 ^e	<i>Flow</i> (Csikszentmihalyi).	<i>Période de temps suffisante.</i>
4 ^e	<i>Patterns</i> (Koster) ; <i>Le positionnement de l'objectif</i> (Fenouillet, Kaplan et Yennek).	<i>Consignes claires.</i>
5 ^e	<i>Faire sens</i> (Bonenfant, Dewey, Henriot, Leleu-Merviel) ; <i>Conclure la partie (attribution de scores...)</i> en expliquant la victoire ou la défaite (Stolovitch et Thiagarajan) ; <i>Signification épique et vocation</i> (Chou).	<i>Signifiant.</i>
6 ^e	Stratégie « essais et erreurs » ; Prédiction difficile (Fenouillet, Kaplan et Yennek) ; <i>Modèle sémiotique du Gameplay</i> (Genvo) ; <i>Ethos Ludique</i> (Genvo) ; Système <i>ESAR - Facette B</i> (Garon). <i>Créativité et rétro-action</i> (Chou).	<i>Exiger un engagement cognitif.</i>
7 ^e	<i>Datagame</i> (Alvarez).	<i>Authentique.</i>
8 ^e	<i>Voyage du jeu</i> (Chou).	<i>Diversifiée.</i>
9 ^e	<i>Jouer contre le temps ou contre le game designer ou l'organisateur du jeu</i> (Stolovitch et Thiagarajan) ; Lecteur modèle (Eco) / Joueur modèle (Genvo) ; <i>Modèle Octalysis</i> (Chou) ; Modèle de Marczewski.	<i>Permettre d'interagir et de collaborer.</i>
10 ^e	? Non applicable en l'état	<i>Caractère interdisciplinaire.</i>

Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

La stratégie est basée sur des leviers motivationnels...

Les correspondances dans les Motivations permettent de passer d'un niveau "jeu" à un niveau « utilitaire ». ■



Motivation
Pour s'engager dans la dimension utilitaire...

Motivation
Pour s'engager dans le jeu...

Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

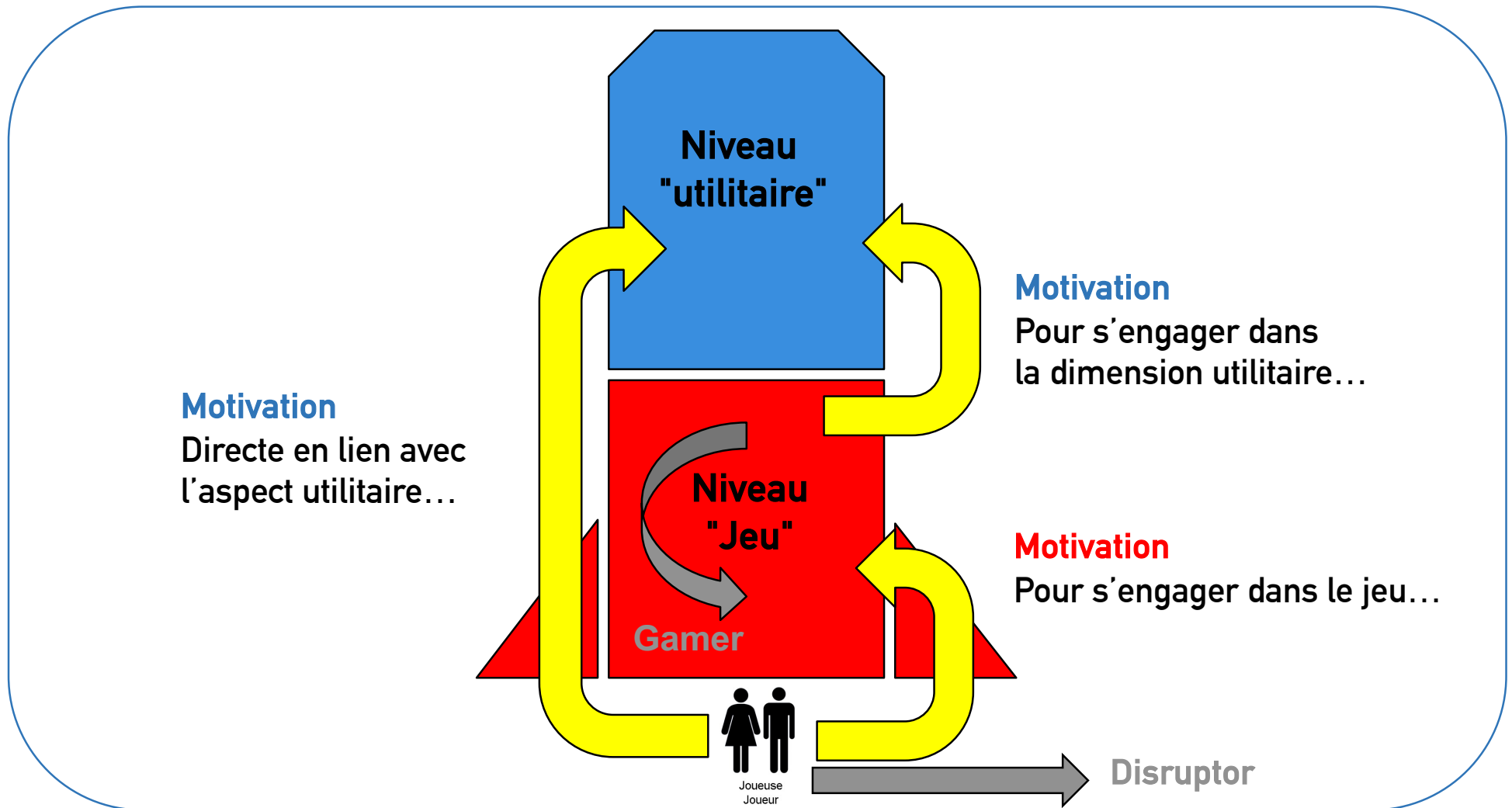
Cependant, avec une expérience de jeu, peut-on dire que tout le monde s'amuse ?■

L'apprenant maintient une attitude ludique, il prend plaisir et négocie des règles.	L'apprenant ne rentre pas dans le jeu, il s'auto-évalue et se sent évalué par ses pairs et l'instructeur.
L'apprenant est exclu par le groupe et reste en marge du jeu.	L'apprenant réalise ce qu'on lui demande, il colle au prescrit.

Tableau 4 : Typologie des comportements observés face à du jeu proposé au travail
(Martin et Alvarez, 2017)

Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

Plusieurs possibles à gérer...



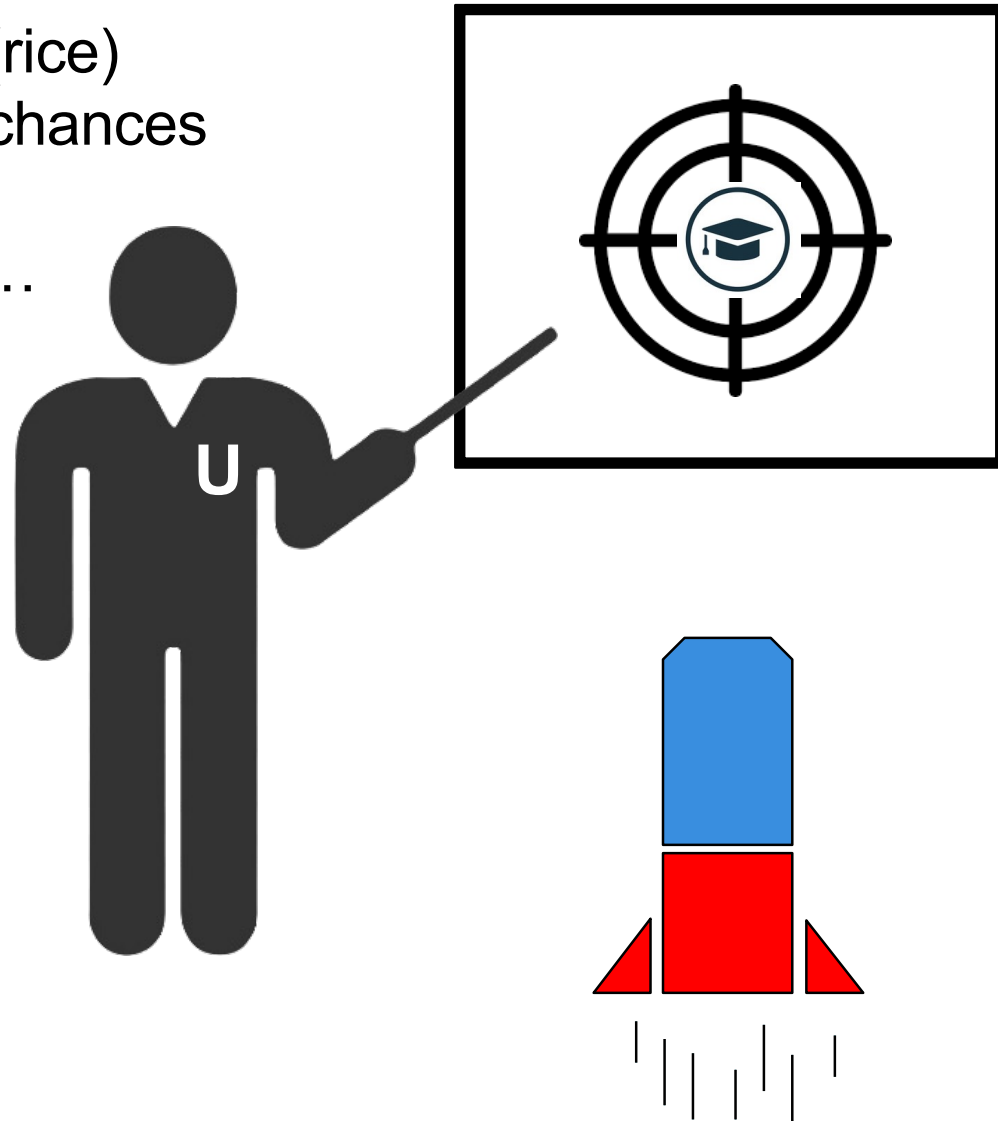
Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

Nous voyons alors la pédagogie comme une approche centrale dans le **Serious Play design**.

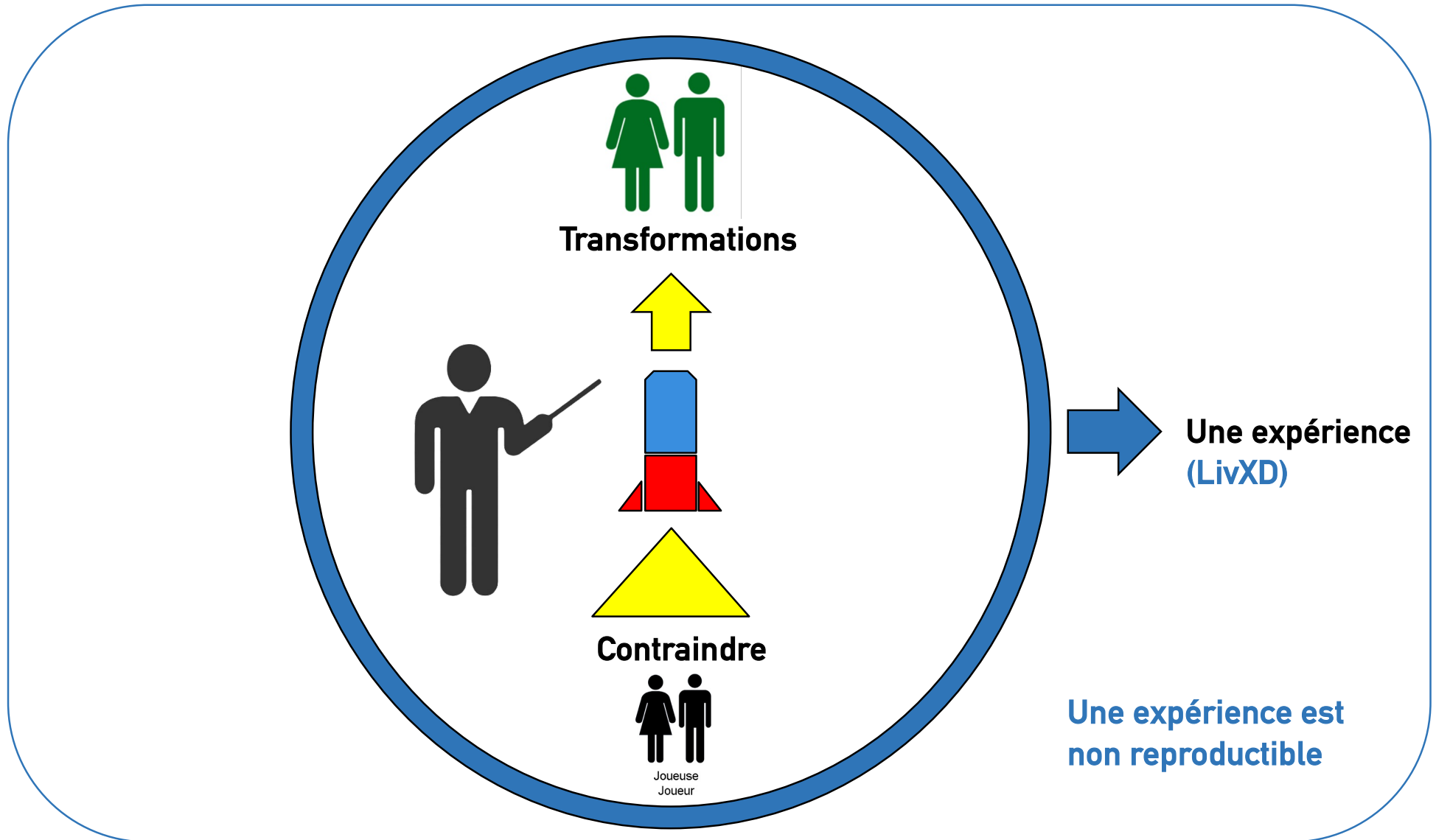
Elle induit des notions d'accompagnements et de médiation humaine pour la mettre en œuvre.

Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?

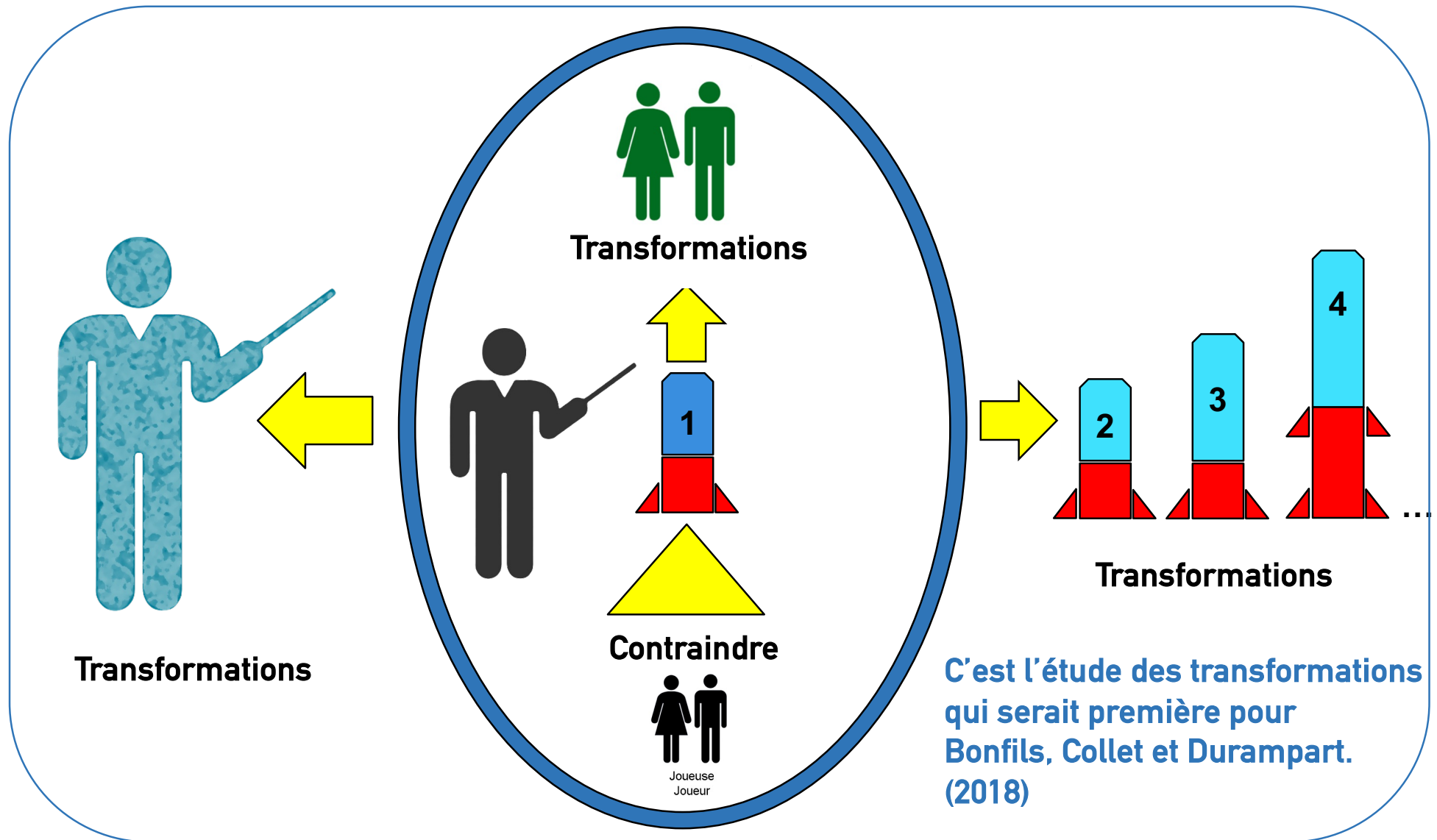
Avec un(e) médiateur(ice)
nous maximisons les chances
d'atteindre
les objectifs utilitaires...



Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?



Pourquoi faire usage du jeu sérieux ?



Evaluer la séquence de jeu sérieux

Face à la multitude de paramètres qu'implique un tel dispositif, quel modèle évaluatif peut-on mettre en place pour espérer maximiser les chances d'atteindre les objectifs utilitaires et offrir une expérience adaptée aux utilisateur(rice)s impliqué(e)s ?

Cette dernière question nous conduit à mettre en place le modèle *CEPAJe*.

Evaluer la séquence de jeu sérieux

Les modalités constitue une composante au sein de la dimension « Jeu ». Nous voyons comment cela interfère sur les autres dimensions. Cela donne une idée de la richesse des paramètres à prendre en compte pour construire sa séquence ludopédagogique.

Le modèle CEPAJe







	Introduire	Animer	Débriefer
1) Contexte			
2) Enseignant			
3) Pédagogie			
4) Apprenant			
5) Jeu			

Démarche d'élaboration du modèle CEPAJe

Alvarez, J., Chaumette, P. (2017), "Présentation d'un modèle dédié à l'évaluation d'activités ludo-pédagogiques et retours d'expériences", Revue APLIUT, <https://journals.openedition.org/apliut/5659>

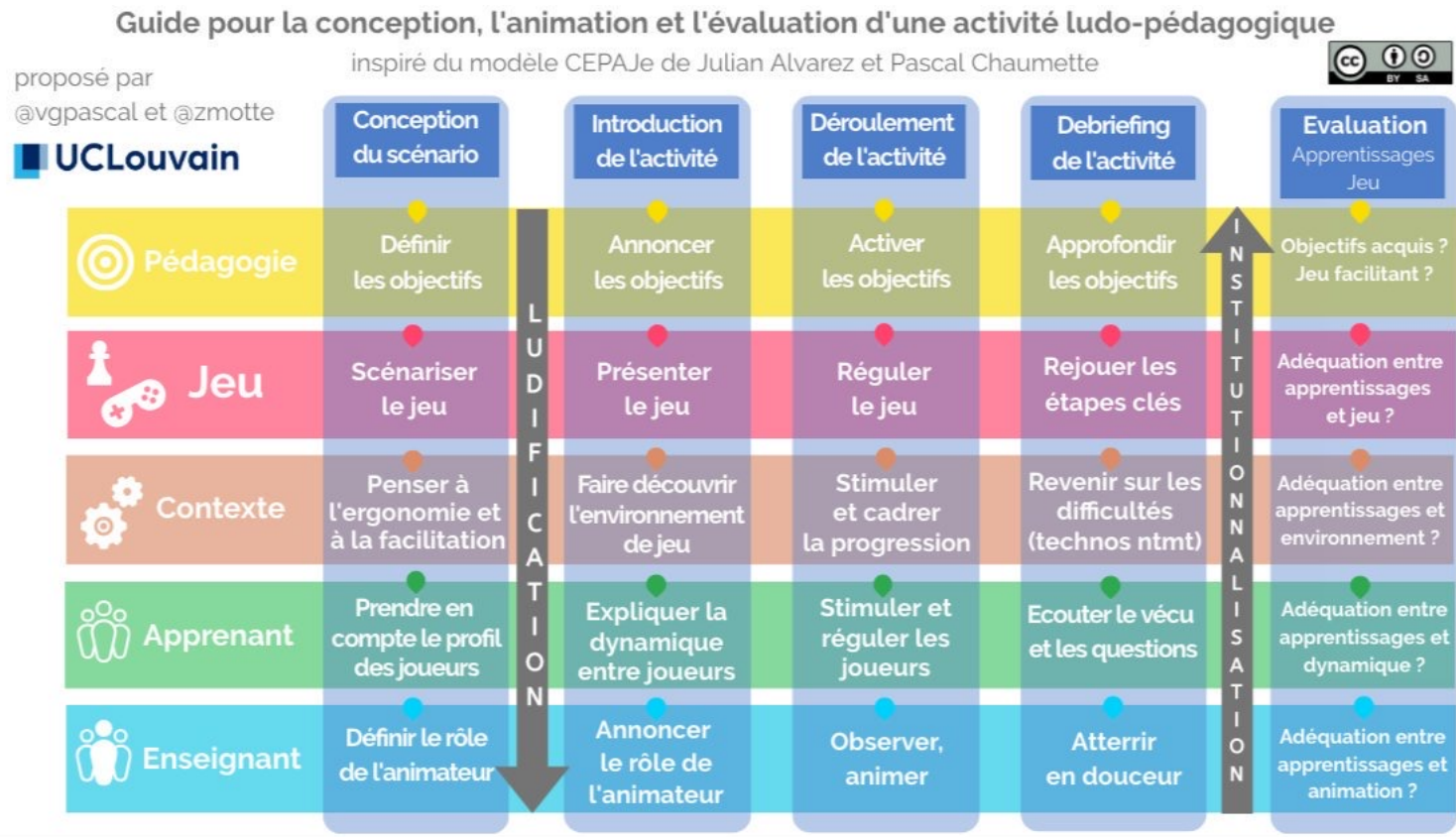
Le modèle

Evaluer la séquence de jeu sérieux

Situation formelle		Introduire	
		1) Contexte	
		2) Enseignant	
		3) Pédagogie	
	 Joueuse Joueur	4) Apprenant	
		5) Jeu	

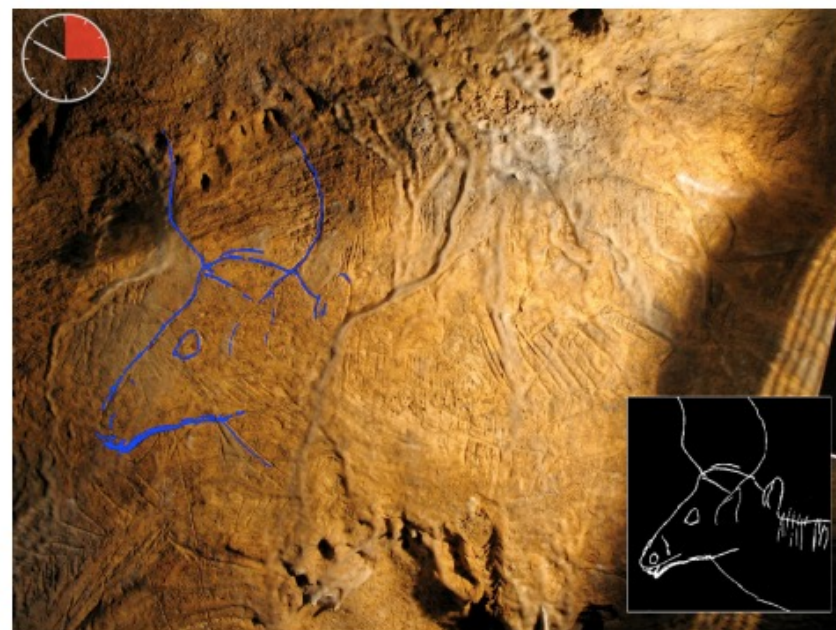
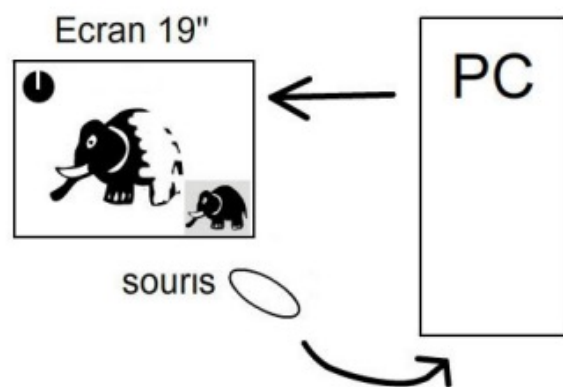
Evaluer la séquence de jeu sérieux

Pour aller plus loin, on peut enrichir le modèle CEPAJe avec deux autres colonnes comme le propose UCLouvain : « concevoir » et « évaluer » la séquence ludopédagogique...



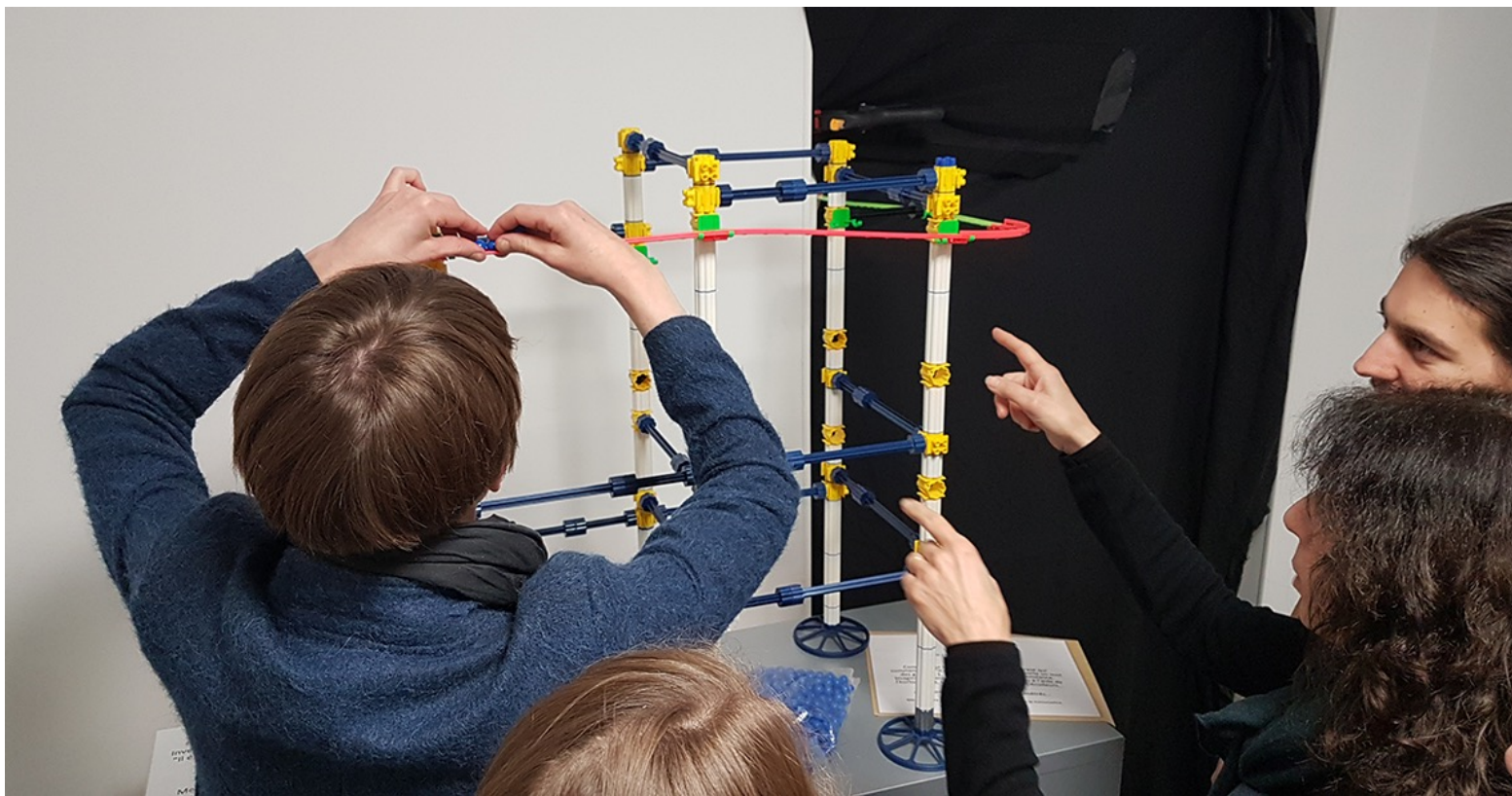
Source : Université Catholique de Louvain : <https://bit.ly/30UrUSF>

Exemples d'évaluations via CEPAJe



Serious Game : Les grottes de Gargas (2006)

Exemples d'évaluations via CEPAJe



Serious Toy : Jeu de Télé-billes (2018)

Exemples d'évaluations via CEPAJe



Projet de recherche Blue Bot : Jeu de Télé-billes (2017-2019)

Sommaire

Jeux vidéo entre Art, Culture & Médias

LOADING

Serious Games

LEVEL 1

Débriefing de la Soupe à l'oignon

LEVEL 2

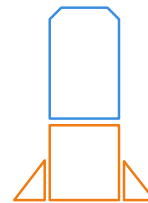
Ludopédagogie

LEVEL 3

Gamification & Toyification

LEVEL UP!

Questions / réponses



PRESS "PLAY" TO PLAY LEVEL 3



Design d'objets & Produits dérivés

#1 – Produits dérivés - textile

La gamification et la toyification concerne aussi les produits tangibles. Dans le domaine du textile, on recense des références à des licences de jeux vidéo...



Tee-Shirt Space Invaders



Chaussettes Tetris



Bonnet Mario

Design d'objets & Produits dérivés

#2 – Produits dérivés – objets quotidiens

De nombreux objets quotidiens se basent sur des licences de jeux vidéo également... Ici des licences de produits basées sur Pac-man et Space Invaders par exemple.



Radio réveil Pacman / Space Invaders



Mug Space Invaders

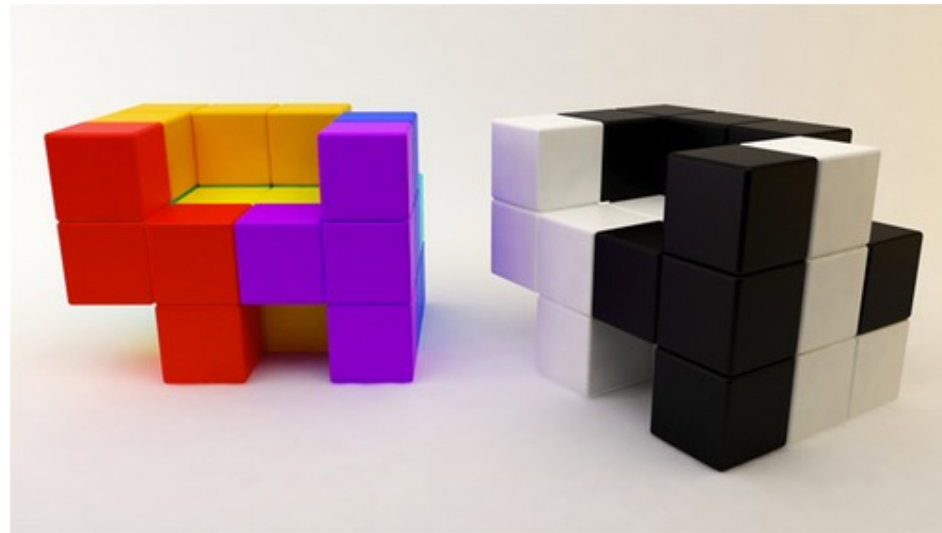
Design d'objets & Produits dérivés

#3 – Produits dérivés – déco & meubles

Les meubles et objets de décoration n'échappent pas à cette règle. Ici une lampe et des fauteuils basés sur la licence du jeu Tetris.



Lampe Tetris



Fauteuils Tetris

Sommaire

Jeux vidéo entre Art, Culture & Médias

LOADING

Serious Games

LEVEL 1

Débriefing de la Soupe à l'oignon

LEVEL 2

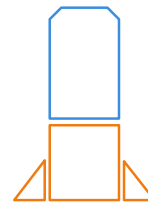
Ludopédagogie

LEVEL 3

Gamification & Toyification

LEVEL UP!

Questions / réponses



PRESS "PLAY" TO PLAY LEVEL UP!

Ressources

Ouvrages :

- Introduction au Serious Game

http://ja.games.free.fr/Introduction_au_Serious_Game.pdf

- Design des dispositifs et expériences de jeux sérieux

<https://hal.science/tel-02415027v2>

Vidéos :

- Qu'est-ce qu'un Serious Game ?

<https://www.youtube.com/watch?v=Ho3q-xCV7pw>

- Qu'est-ce que le modèle CEPAJe ?

<https://www.youtube.com/watch?v=Zh1HjZC8-XU>

Sites web :

- Ludoscience

<https://www.ludoscience.com>

- Serious Game Classification

<https://serious.gameclassification.com>