

SERIOUS GAMES EXPO

9 décembre 2009

**10 points clés pour réussir
son Serious Game**

Julian Alvarez

www.ludoscience.com

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 !**

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 collection d'information ?
- 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 collection d'information ?
- 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 collection d'information ?
- 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 collection d'information ?
- 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 collection d'information ?
- 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 collection d'information ?
- 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 collection d'information ?
- 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 collection d'information ?
- Plusieurs de ces fonctions ?

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

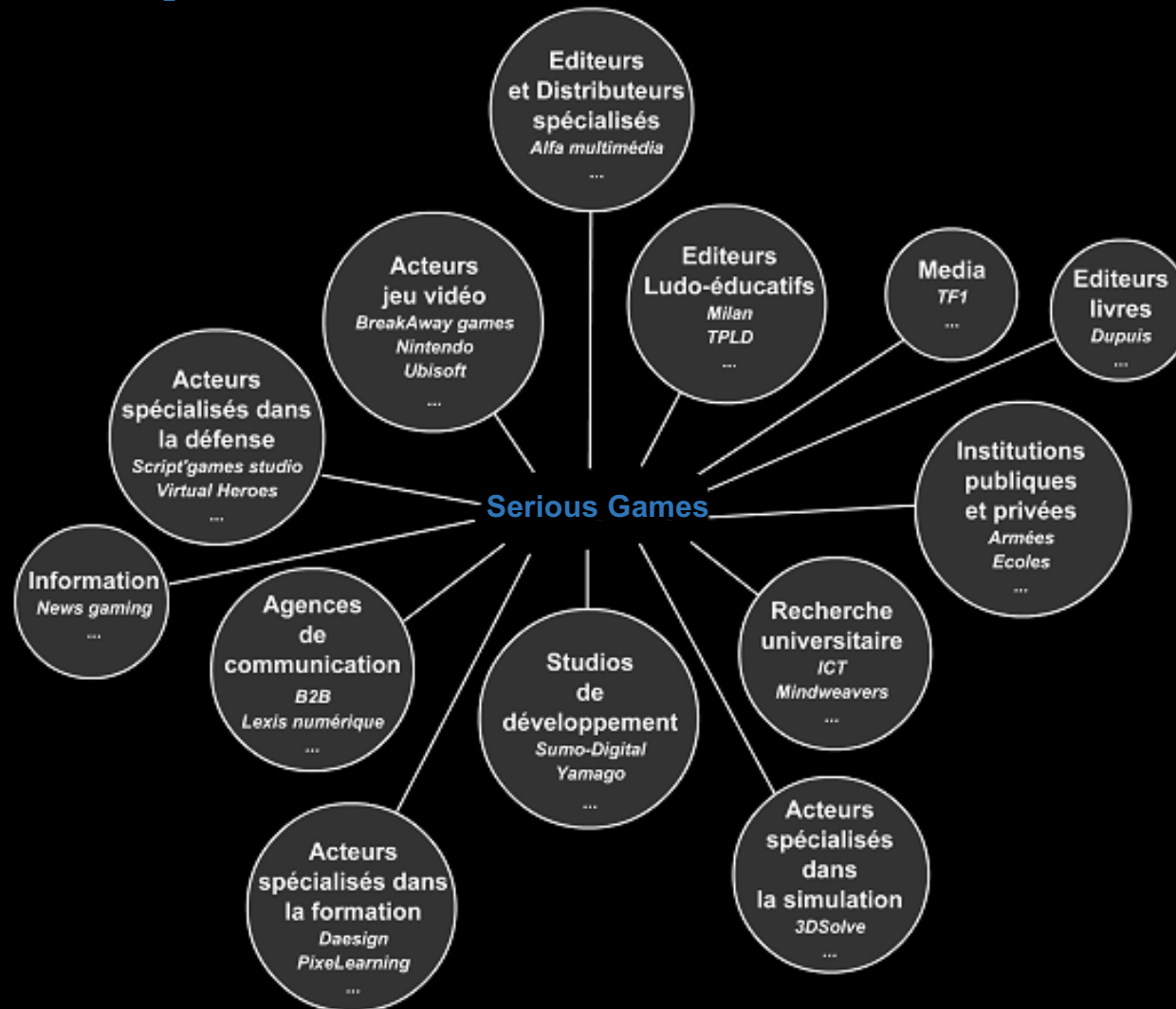
*** A qui s'adresse le Serious Game ? S'intéresser à cette cible**

- 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 collection d'information ?
- 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 ? Clé USB ? Intranet ? Internet ?
- 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 ? Clé USB ? Intranet ? Internet ?
- 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 ? Clé USB ? Intranet ? Internet ?
- 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 ? Clé USB ? Intranet ? Internet ?
- 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 ? Clé USB ? Intranet ? Internet ?
- 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 ? Clé USB ? Intranet ? Internet ?
- 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 ? Clé USB ? Intranet ? Internet ?
- 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 ? Clé USB ? Intranet ? Internet ?
- Parc informatique existant ?
- Autres contraintes à identifier ? Evolution à prendre en compte ?

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

2 – Définir le périmètre

* Commanditaire

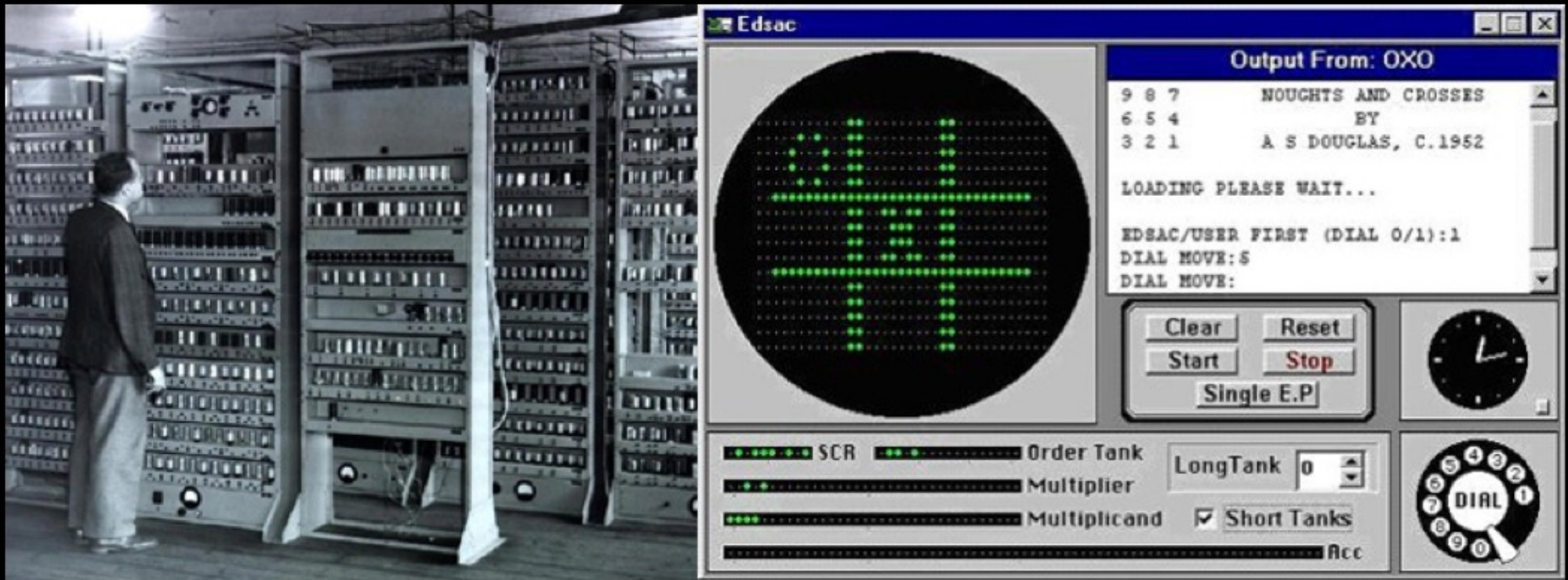
- Qui est-il ?
- Quelle est son approche du Serious Game ? Expérience ou non ?
- Pourquoi souhaite-t-il un tel objet ? Est-ce son initiative ?

* Technique

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

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

3 – Viser la cohérence



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...).

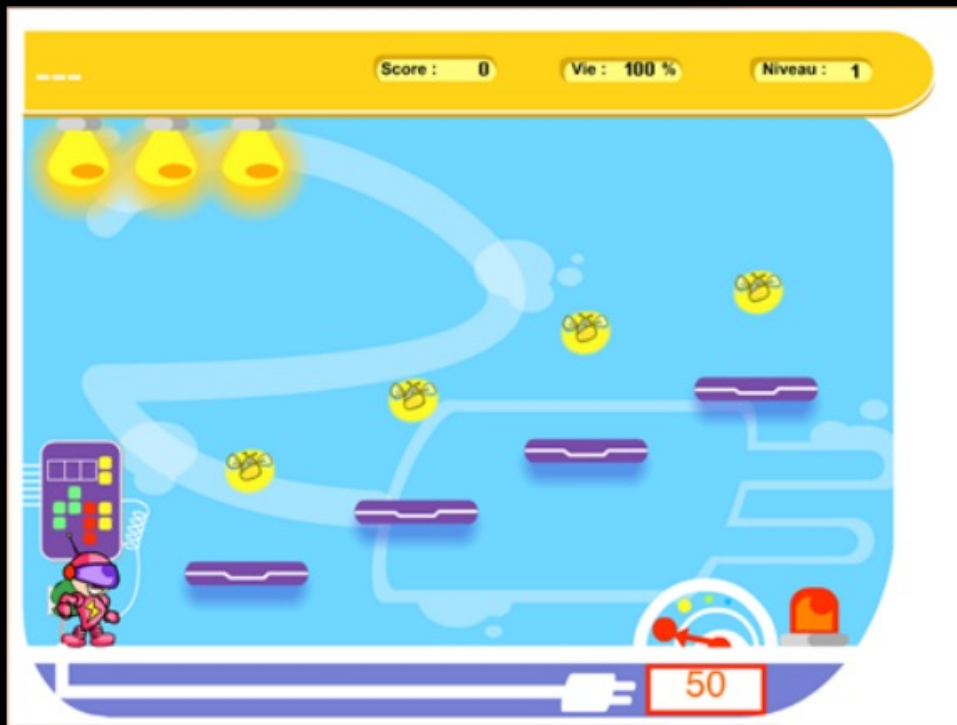
3 – Viser la cohérence

- * 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 »

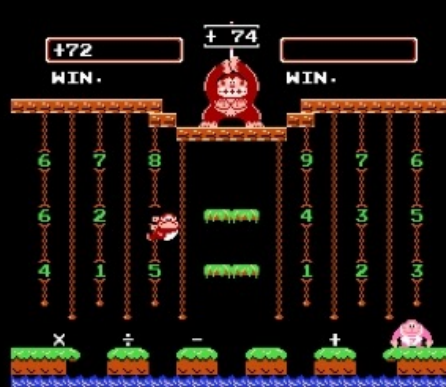
- * **Serious Game = jeu vidéo + dimension utilitaire**
- * **Les objectifs du jeu et les fonctions utilitaires doivent converger**
 - **Cas de Technocity : jeu et quiz vidéo**
- * **Ne pas traduire « Serious Game » uniquement par un « Quiz », essayer d’aller au-delà...**

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...**

LUDOSCIENCE Studying Video Games

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 l'expérience associée 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 l'expérience associée 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 l'expérience associée 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 l'expérience associée 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

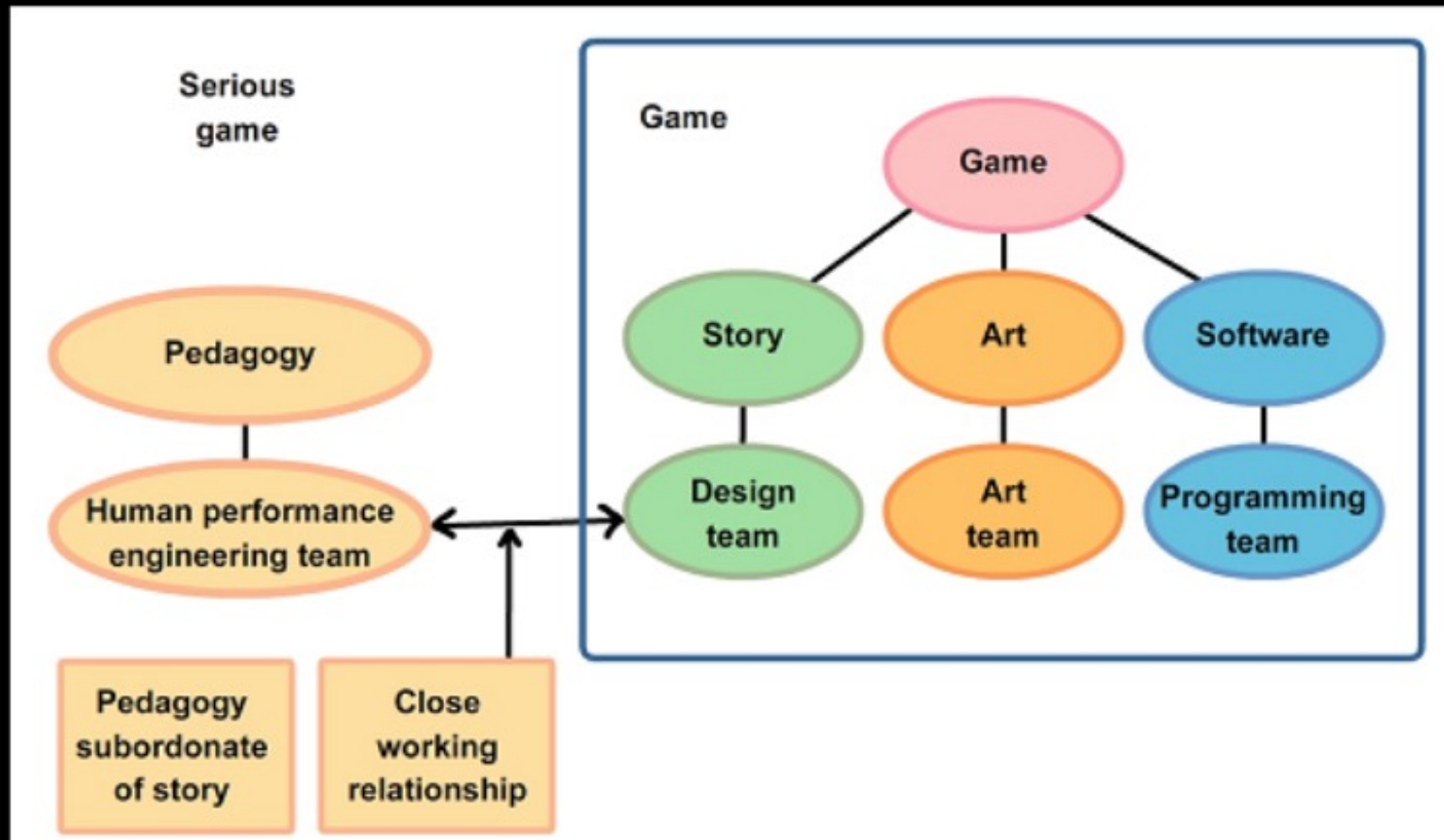


Schéma représentant le lien entre le jeu vidéo et une dimension utilitaire pour élaborer un Serious Game. (schéma reproduit avec l’aimable autorisation de M. Zyda)

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

The screenshot shows the homepage of the 'Serious Game Classification' website. At the top, there are navigation links for 'Connexion' and 'S'inscrire', and language options for 'English' and 'Français'. The main title 'Serious Game Classification' is prominently displayed in orange and white. Below the title is a navigation bar with links for 'Accueil', 'Jeux', 'Machines', 'Contribuer', 'A propos', and a search box labeled 'Rechercher'. A central button says 'Ajouter un nouveau jeu'. On the right, the word 'Jeux' is written in large orange letters. Below this, there are tabs for 'Vignettes', 'Détails', 'Taxinomie', 'Gameplay', and 'Mots-clés', with '506 Jeux' listed to the right. A sorting section allows users to 'Classer par' with options for 'Titre', 'Année', 'Support', 'Auteur', 'Editeur', and 'Pays'. A pagination bar shows '1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 >>'. The main content area displays four game thumbnails with their titles and years: 'The Strongest Truck' (2009), 'Youtube Street Fighter' (2009), 'Puzzle Pipes!' (2009), and 'The Coke Zero Game: Football as it should be' (2009). Each thumbnail includes a small image of the game's interface or scene.

9 – Accompagner la diffusion du Serious Game

*** La diffusion d'un Serious Game doit être accompagnée quelque 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 quelque 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 quelque 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 quelque 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 quelque 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 quelque 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 quelque 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' website interface. At the top left, there is a logo for 'Serious GAMES OPINIONS' and a bar chart with three bars of increasing height. To the right of the logo is the text 'a 2.0 FEEDBACK'. Below this is a 'Comment' section. The main content area features a line graph with two intersecting lines and an arrow pointing right. Below the graph is a navigation bar with three tabs: 'Accueil', 'Serious Games', and 'Proposer un Serious Game'. The 'Serious Games' tab is active. On the left side, there is a sidebar with a 'CONNEXION' button, the text '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 green creature. The main content area has a header 'INDEX DES SERIOUS GAMES' and a search filter 'TOUS' followed by letters A through T. Below this, it says '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 EXPO

9 décembre 2009

Merci !

julian@ludoscience.com