



ikigai



SORBONNE
UNIVERSITÉ

Présentation générale de la plateforme Ikigai
Historique du projet
Etat du développement
Play@Network

Pr. B LAFORGE, Sorbonne Université

Historique du projet

Projet Play@UPMC sélectionné sur Appel à projet de l'IDEX SUPER (UPMC):

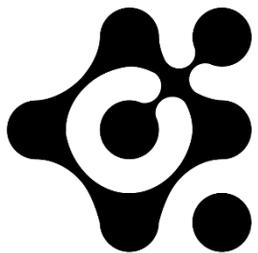
– Objectifs :

- Mettre le jeu vidéoludique au service de l'enseignement universitaire à l'UPMC (motivation, simulation gamifiée, apprendre partout)
- Construire un écosystème permettant le développement de jeux nouveaux à moindre coût (projet modulaire avec API)
- Travailler en interdisciplinarité (industrie jeu video, universitaires, ingénieurs pédagogiques, spécialistes de learning analytics)

– Livrables :

- Développement d'une plateforme de mise à disposition des jeux et réalisation d'un jeu de Quiz,
- Collection des données de jeux et intégration à l'environnement numérique de l'UPMC

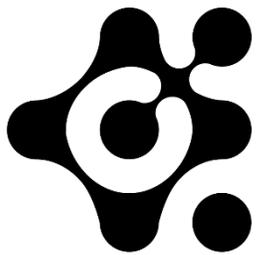
– Durée : Juillet 2017- Juillet 2018



ikigai

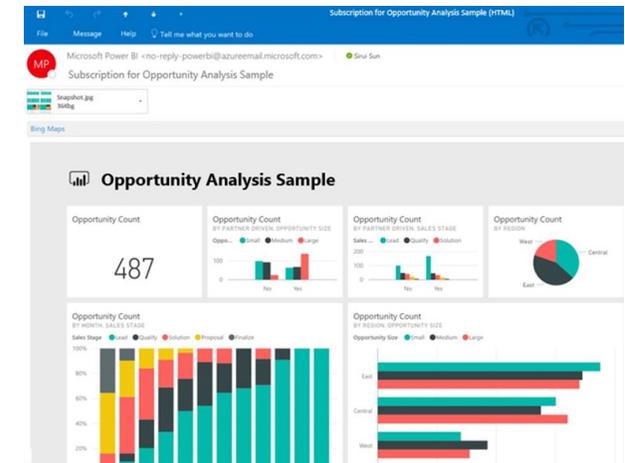
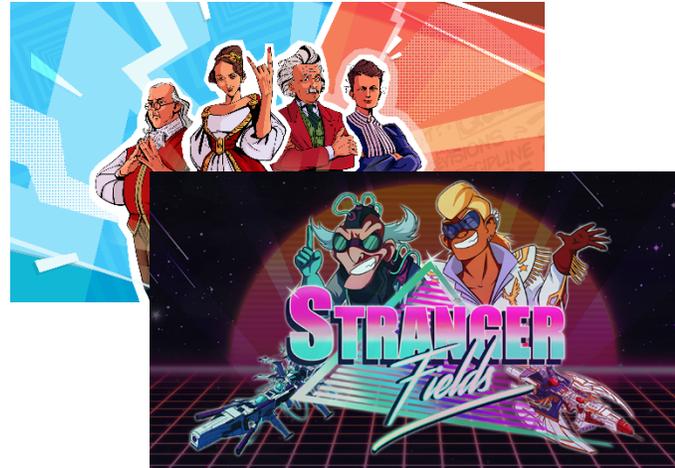
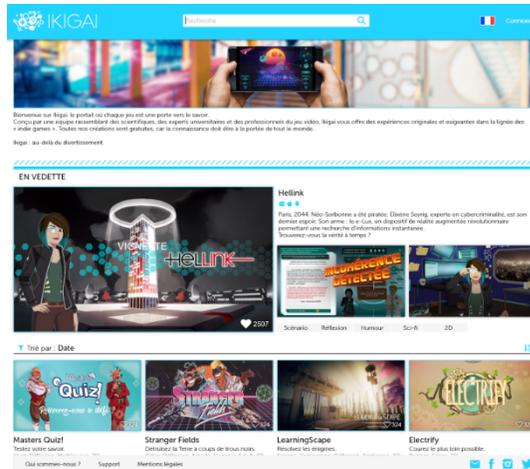
Historique du projet

- Premiers constats :
 - **Besoin de recruter des professionnels spécialisés (équipe charpente actuelle):**
 - Un game designer / directeur créatif (Thomas Planques)
 - Un développeur spécialisé WEB (choix angular 5) (Bruno Martin)
 - Un développeur Unity3D spécialisé (Nathan Bardin)
 - Un directeur artistique (Charles Boury)
 - Un chef de projet / administratif (Simon Chanut)
 - **Besoin d'un budget annuel de ~300 k€/an pour pérenniser ces postes et développer 3 jeux par an**
 - Présentation du projet à Game for Change / CUME :
 - **Nous développons une solution qui serait utiles dans différents établissements**
 - Le projet intéresse aussi l'industrie du jeu (Partenariat avec Ubisoft)
 - Position de l'état stragège :
 - Contact ministère ESR, conseiller numérique : **expertise projet ok, « montez un collectif d'établissements et nous vous accompagnerons »**
 - Contact MIPNES (retour très positif)
 - Contact avec la DNE du MEN (DGESCO) (très positif, réflexion sur comment toucher le secondaire)
- 1) Extension de notre projet à SU (+40k€ de juillet à déc. 2018 + 150 k€ en 2019)
- 2) Premier projet collectif : PIA3 Nov. 2018, sélection pour la dernière phase mais projet non financé
- 3) SU accepte d'accompagner le projet Play@network dans sa phase d'incubation (GIP ensuite ?)



ikigai

Plateforme Ikigai



- **Portail**

- Mise à disposition des jeux
- Gestion d'amis (jeux multijoueurs)
- Outils de l'enseignant (à terme dans LMS)
- Back-end : gère 3 API (ID, LA, Multi)

- **Jeux**

- Réalisation professionnelle niveau jeux indépendants.
- Collaborations avec de nombreuses écoles de développement de jeux.

- **Learning analytics**

- Collection des données de jeux
- (Futur) Adaptation des jeux au comportement du joueur
- (Futur) Recommandations pédagogiques au niveau LMS

Jeux



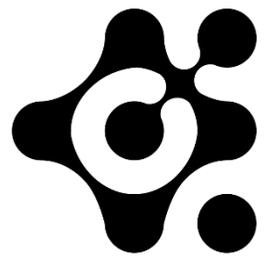
- Toutes matières
- Scientifiques « badass »
- Solo & multi
- Lien Scenari/Moodle



- Physique L1 (forces & potentiels)
- Retrowave 80's
- Solo
- 7 niveaux dispo



- Waterline
- Électronique
- Polish graph & gameplay en cours



ikigai



- Pédagogie
- Escape room
- LearningScape de Sapiens



- Compétences informationnelles
- Visual novel
- Science-fiction
- Grand public
- Steam

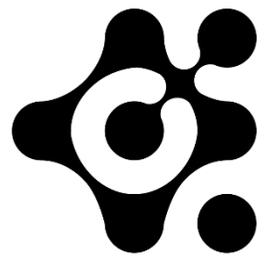


- Maths, autres matières
- Réflexion/Match3
- Prototype

Le portail



- Inspiration Steam & autres portails commerciaux
- Accueil avec liste & recherche
- Page Jeu
- Page Profil
- Page Ami
- Page Développeur
- Interfaces Enseignant & Développeur
- Authentification
- Saisie & modification questions Quiz
- Tableau bord enseignant (en cours)



ikigai

The screenshot shows the Ikgai website interface. At the top, there is a blue header with the Ikgai logo, a search bar labeled 'Recherche', and a 'Connexion' button with a French flag icon. Below the header is a large banner image of hands holding a smartphone displaying a game. Underneath the banner, there is a welcome message: 'Bienvenue sur Ikgai, le portail où chaque jeu est une porte vers le savoir. Conçu par une équipe rassemblant des scientifiques, des experts universitaires et des professionnels du jeu vidéo, Ikgai vous offre des expériences originales et exigeantes dans la lignée des « indie games ». Toutes nos créations sont gratuites, car la connaissance doit être à la portée de tout le monde.' Below this is the tagline 'Ikgai : au-delà du divertissement.' The main content area is titled 'EN VEDETTE' and features a large featured game 'HELLINK' with a character illustration and a 'VIGNETTE' label. To the right of the 'HELLINK' image is a short description: 'Hellink Paris, 2044. Néo-Sorbonne a été piratée. Elixène Seyrig, experte en cybercriminalité, est son dernier espoir. Son arme : le e-Lux, un dispositif de réalité augmentée révolutionnaire permettant une recherche d'informations instantanée. Trouverez-vous la vérité à temps ?'. Below the featured game are several smaller game thumbnails: 'Masters Quiz!', 'Stranger Fields', 'LearningScape', and 'Electrify'. At the bottom of the page, there is a footer with navigation links: 'Qui sommes-nous?', 'Support', and 'Mentions légales', along with social media icons for email, Facebook, Instagram, and Twitter.

Gestion du quiz



Profil Déconnexion

Autres Gestion Pédagogique UE + Question + 🗑️ 🔄 Liste de questions

<input type="checkbox"/>	Actions	Date de création	Date de dernière modification	Titre	Tag	UE associées	Nom du créateur	Mail du créateur
	Actions	Date de créatic	Date de dernière	Titre	Tag	UE associées	Nom du créateur	Mail du créateur
<input type="checkbox"/>	⚙️ 👁️	12-06-2019	12-06-2019	Une_Question pour test l'UE	Fun	TESTID, Sexism101	Titouan	titouan.guehard@gmail.com
<input type="checkbox"/>	⚙️ 👁️	12-06-2019	12-06-2019	Test_Question_Modifiable		TESTID, Sexism101	Titouan	titouan.guehard@gmail.com
<input type="checkbox"/>	⚙️ 👁️	19-06-2019	19-06-2019	Canard	test	test_test_test	Titouan	titouan.guehard@gmail.com
<input type="checkbox"/>	⚙️ 👁️	19-06-2019	19-06-2019	Il y a un *** dans ma botte.	test	test_test_test	Titouan	titouan.guehard@gmail.com
<input type="checkbox"/>	⚙️ 👁️	04-06-2019	04-06-2019	Cyberviolence au collège	Orientation	Egalite, Sexism101	Coline	coline.dansou@sciencespo.fr
<input type="checkbox"/>	⚙️ 👁️	04-06-2019	04-06-2019	femmes chercheuses en sciences physiques dans le secteur privé	Orientation	Egalite	garcia-cousteau	garcia.cousteau.lauranne@gmail.com
<input type="checkbox"/>	⚙️ 👁️	04-06-2019	04-06-2019	stat des femmes en sciences fondamentales	Orientation			
<input type="checkbox"/>	⚙️ 👁️	04-06-2019	04-06-2019	Décrochage scolaire	Orientation			
<input type="checkbox"/>	⚙️ 👁️	04-06-2019	04-06-2019	stat taux d'infirmiers	Orientation			
<input type="checkbox"/>	⚙️ 👁️	31-05-2019	04-06-2019	Première question du monde	First			

Profil

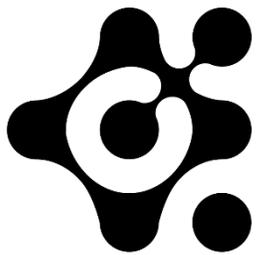
- Mon Profil
- Amis
- Quiz
- Ajouter un jeu

Autres Gestion Pédagogique UE + Question + 🗑️ 🔄

Learning Analytics



- API Unity fonctionnelle (+nomenclature des infos à stocker)
- Stockage fonctionnel dans un LRS de traces de jeu
- Partie Analyse moins avancée car besoin de données pour aller plus loin
- Learning Record Warehouse : être client privilégié d'une solution développée avec les chercheurs en LA agrégeant différents LRS plus infos autres
 - En cours de développement à SU/Capsule
- (Futur) Génération de recommandations
- (Futur) Personnalisation du parcours joueur
- (Futur) Projets de recherches
- (Futur) Croisement avec autres données sur joueurs (pédagogiques...)
- ...En se conformant aux contraintes RGPD

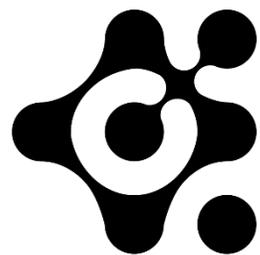


ikigai

Le futur @ SU



- Projet Play@SU incubé au sein de Capsule à SU.
- Masters Quiz :
 - Déploiement expérimental dans quelques UE à la rentrée 2019.
 - Intégration avec nombreuses solutions : Scenari, Moodle, etc.
- Stranger Fields : expérimentation en L1 en février 2020 à SU.
- Futurs jeux
 - Intégration à la plateforme des prototypes développés à SU (3 jeux avant fin 2019)
 - Développement de nouveaux contenus pour jeux existants.
 - Travail avec les enseignants pour faire émerger des enseignements importants à gamifier.
- Plateforme :
 - Travail sur une intégration complète de la plateforme dans l'écosystème SU (CAS, **APOGEE**)
 - Projets de recherche (Learning Analytics)
 - Système de recommandation (lien avec plateforme learning analytics, liens avec Moodle/edX, liens avec UTC/memoraë).

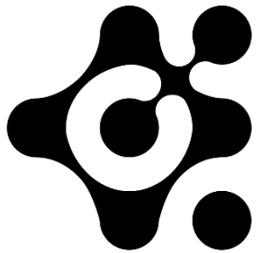


ikigai

Ambition, cible et données clé



- Devenir la plateforme de référence de jeux vidéoludiques
- Distribution jeux : smartphone, ordinateur
- Cible : 4,5M lycéens & étudiants en France



ikigai

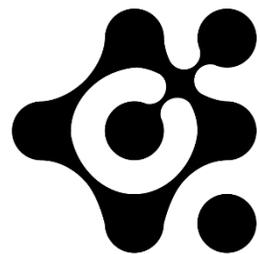
Projet Play@Network



- **PIA 3 « MOOC et solutions numériques pour l'orientation vers les études supérieures » => partenariats (développement & recherche)**
- Game Lab
- Déploiement à l'échelle nationale
- Construction d'une communauté d'établissements utilisateurs & contributeurs structurée par l'équipe charpente
- Nombreux développements à envisager de par la modularité du projet : LTI, Memoraë...
- Comité scientifique

Partenaires confirmés

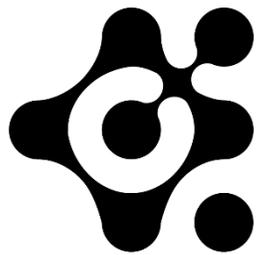
- Université de Caen
- Réseau Canopé
- Centrale Supélec
- CIDJ
- Cnam (ENJMIN, CEDRIC)
- Comue Nord de FranceENS
- ENSI de Caen
- ESPE Paris
- ESPE Lille-Nord de France
- Fun MOOC
- Heudyasic
- INSTN
- Université de La Réunion
- Ludoscience
- Université Lyon 1
- Université de Paris (+ CRI, LBT, LDAR)
- Université Paris 11 (+ LIMSI)
- Université Paris 13 (+ Experice & Ludomaker)
- École Polytechnique
- Université Rennes 1
- Sciences Po Paris
- INU Champollion
- Ubisoft
- Unisciel
- UTC Compiègne
- Université de Lille 1
- Université de Créteil
- **...Et d'autres en cours de jonction au réseau**



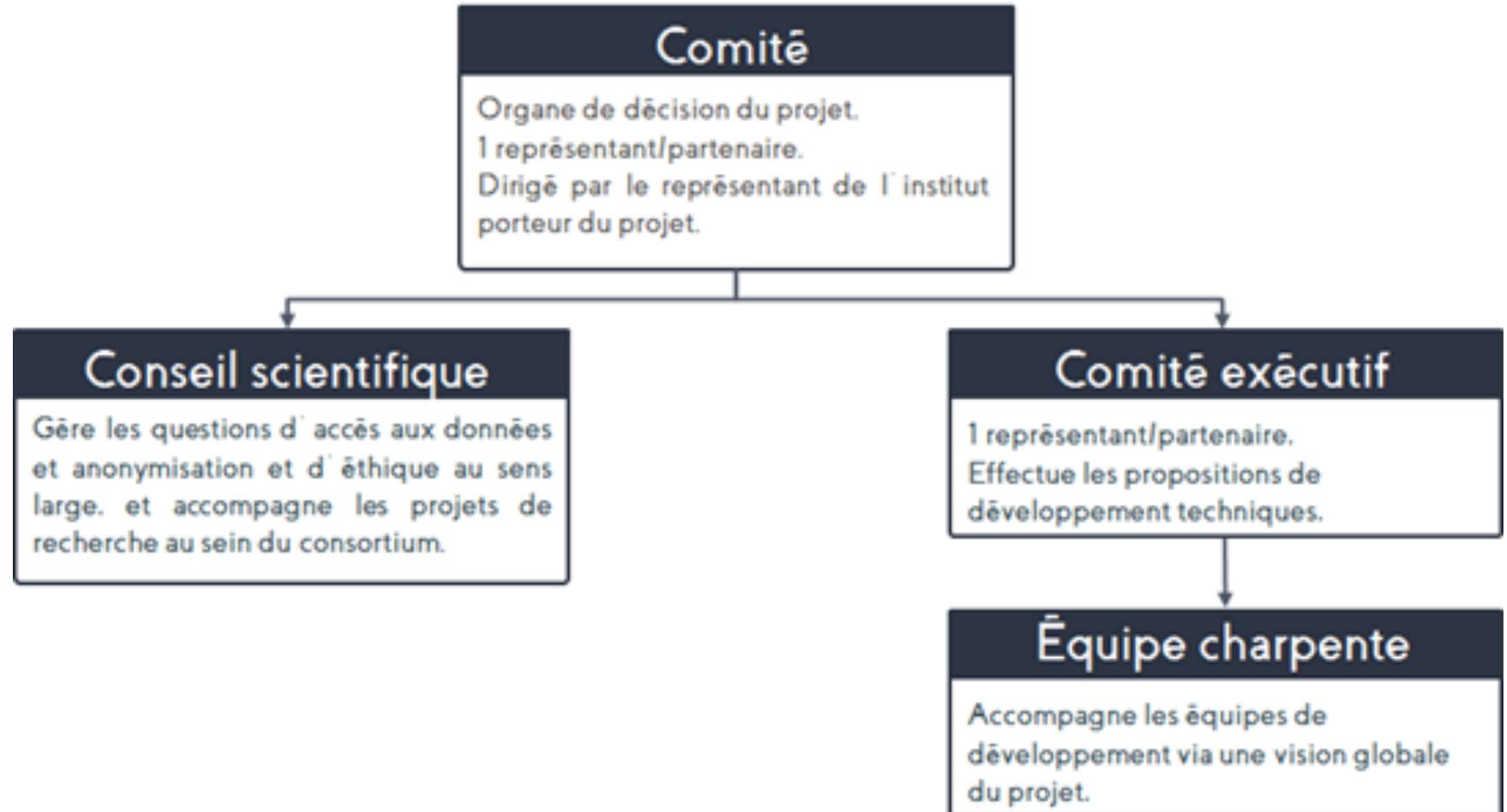
ikigai

Projet Play@Network

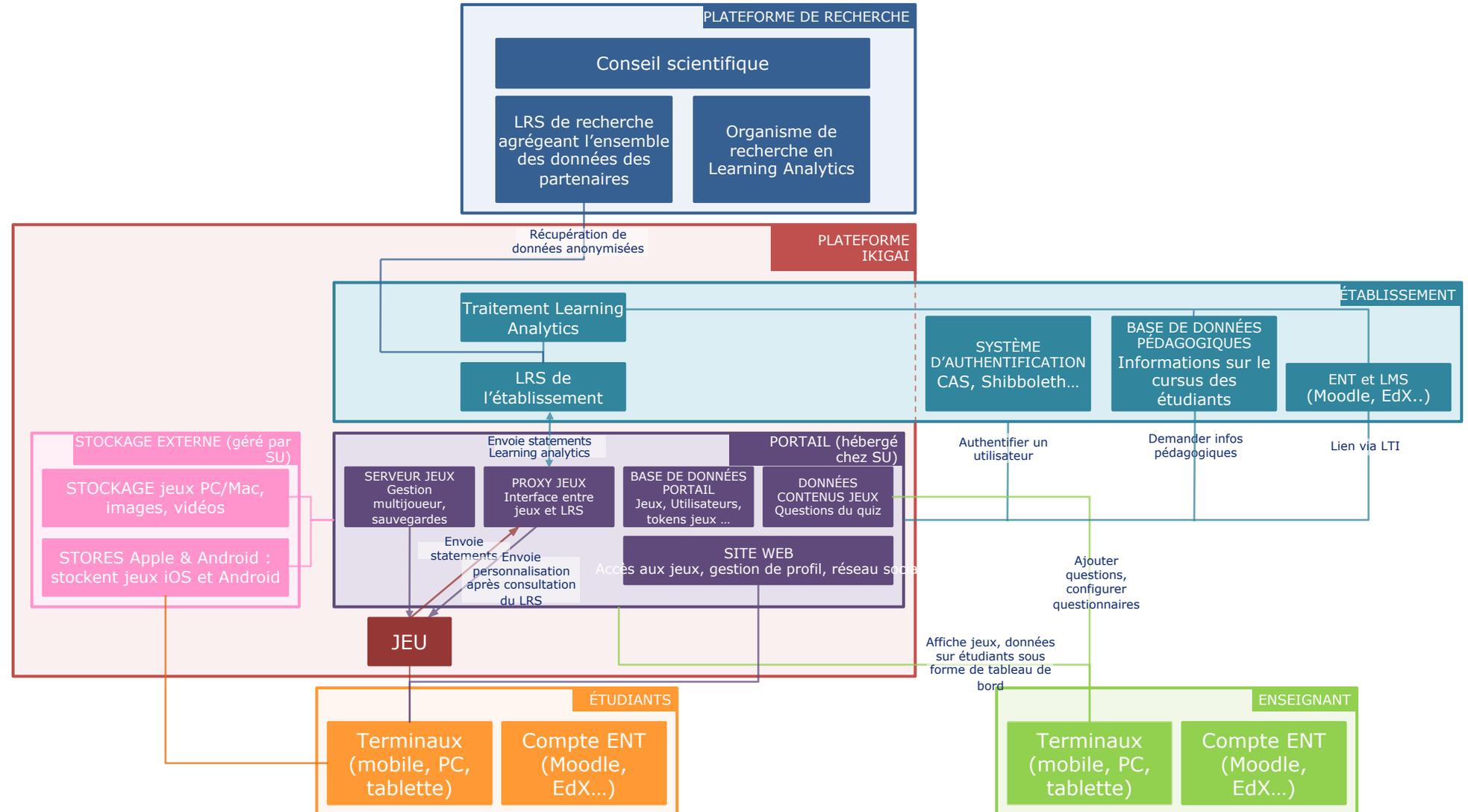
Gouvernance



ikigai



Structure du déploiement établissement / niveau national mutualisé





ikigai



SORBONNE
UNIVERSITÉ

Merci !