

Work Package *Jeux*

24/06/19 : Journée de travail et coordination suite au PIA3



Présentation des partenaires impliqués dans le WP



SciencesPo.



experice



IBPC



Participations au projet au 19 juin 2019



Consulting sur le développement des jeux et coordination de la démarche qualité



Recherche et conseil sur les processus de développement des jeux, via des entretiens de terrains



Ajout de 200 questions sur les télécom au Quiz Développement d'un jeu sérieux sur les télécoms



Polissage et mise à disposition jeux de plateau Déploiement du portail Ikigai à Paris 13.



Déploiement de la plateforme (*utilisation de format LTI pour les Learning Analytics), mise à disposition et itérations de jeux existants (Mecagenius, 3dVOR, SciFi, TOTEM),



Développement d'un jeu : Molego



Mise à disposition de jeux existants. Itérations sur certains jeux avec d'autres structures : Giromath (avec SU), Pangu et Doc, Molecules (avec le LIMSI et IGDR)



Développement de jeux à préciser et mise à disposition (après itération ?) de jeux existants.



Conception de questions pour Masters Quiz



Déploiement du portail Ikigai, mise à disposition et itération sur un jeu existant, développement de features pour le portail ?



Déploiement de la plateforme et développement de nouveaux jeux (en cours de discussions)



Développement de jeux, aide au développement de game labs et au lien avec le réseau de gamelabs déjà existant



Participation en cours de précision.



Coordination générale du projet, développement de features de la plateforme et de jeux.

Déroulé des ateliers de la journée

Matin (11h30 - 12h15)

- État des lieux du jeu vidéo éducatif et de ses enjeux actuels
- Base de proposition de charte qualité
- Ubisoft, référent qualité des jeux du portail Ikigai : proposition de process
- Présentation des API à intégrer aux jeux : Portail Web, Learning Analytics

Après-midi (14h - 15h)

- Présentation des jeux existants et des itérations à venir
- Présentation de deux projets : Assassin's Creed Discovery Tour & Story Creator (Ubisoft) et Hellink (Sorbonne Université)
- Organisation autour des projets et de la recherche de financements

Restitution (17h - 18h)

Première partie

Matin (11h30 - 12h15) :

- État des lieux du jeu vidéo éducatif et de ses enjeux actuels
- Base de proposition de charte qualité
- Ubisoft, référent qualité des jeux du portail Ikigai : proposition de process
- Présentation des API à intégrer aux jeux : Portail Web, Learning Analytics

Olivier Dauba
Ubisoft

**Proposition de process
d'accompagnement qualité pour les
jeux du portail**

Nathan Bardin

Sorbonne Université

Présentation des API à intégrer aux jeux :

- Portail Web
- Learning Analytics

Seconde partie : organisation collective

Après-midi (14h - 15h)

- Présentation des jeux existants et des itérations à venir
- Présentation de deux projets basés sur la charte : Assassin's Creed Discovery Tour & Story Creator (Ubisoft) et Hellink (Sorbonne Université)
- Organisation autour de l'accompagnement des projets par l'équipe charpente

Olivier Dauba
Ubisoft

**Assassin's Creed Discovery Tour &
Story Creator**

Thomas Planques

**Sorbonne
Université**

Hellink

Merci !

