

# Expression des besoins



## **Orientation du jeu**

Suite à la présentation des concepts, il est ressorti que les attentes orientaient le jeu vers un univers plus réaliste, tourné vers le monde professionnel

## **Référentiels**

Afin d'élaborer des activités crédibles, nous nous sommes fondés sur des référentiels crédibles.

LE CIH de l'OMS pour caractériser le handicap (Les Dys ont été ajoutés).

Le répertoire ROME pour caractériser les métiers.

## **Difficultés rencontrées et solutions**

L'équipe doit approfondir sa connaissance du handicap et des moyens de compensation. L'adéquation des partis-pris concernant le gameplay et le graphisme doivent également être vérifiés.

-> Pour cela, nous envisageons de travailler avec les EdC (étudiants et experts handicap).

## **Démo jouable**

Lorsque les concepts seront validés, la démo comprendra :

- au minimum 2 environnements (ventes et restauration). Si les charges le permettent, un troisième secteur pourra être ajouté (logistique ou informatique).
- 2 personnages par catégorie de handicap (soit 12 personnages)

Serious game

# CONCEPT DU JEU

# Aperçu général

## But du jeu

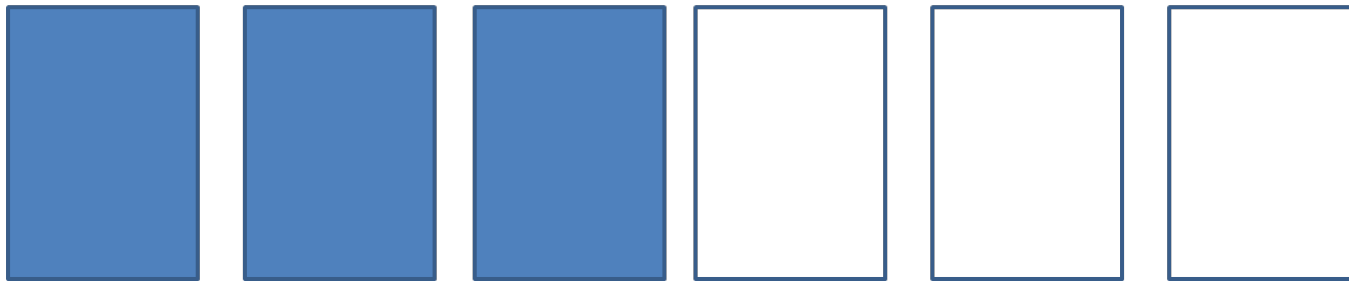
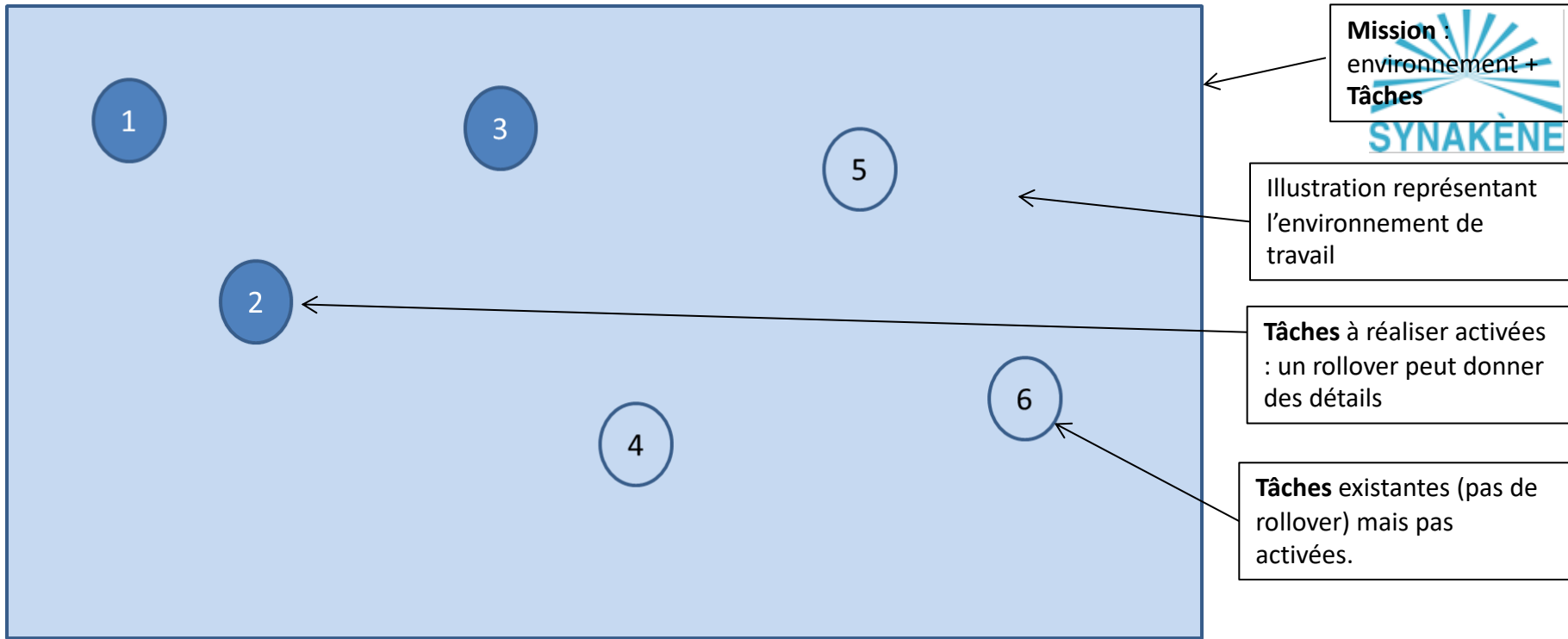
- Réaliser des **Missions** (environnement + tâches) en associant un **Personnage** à des **Tâches**
- Progresser en obtenant de l'**Expérience (XP)** pour améliorer les **Personnages**
- Accumuler des **Succès** et des **Points**

## Déroulé du jeu

- Une **Mission** est proposée aléatoirement
- Des **Personnages** sont proposés (semi-) aléatoirement
- L'utilisateur.rice associe un personnage aux **Tâches** proposées dans le cadre de la **Mission**.
- Des **XP** et des **Points** sont attribués suivant le degré de réussite de la **Mission**.

Serious game

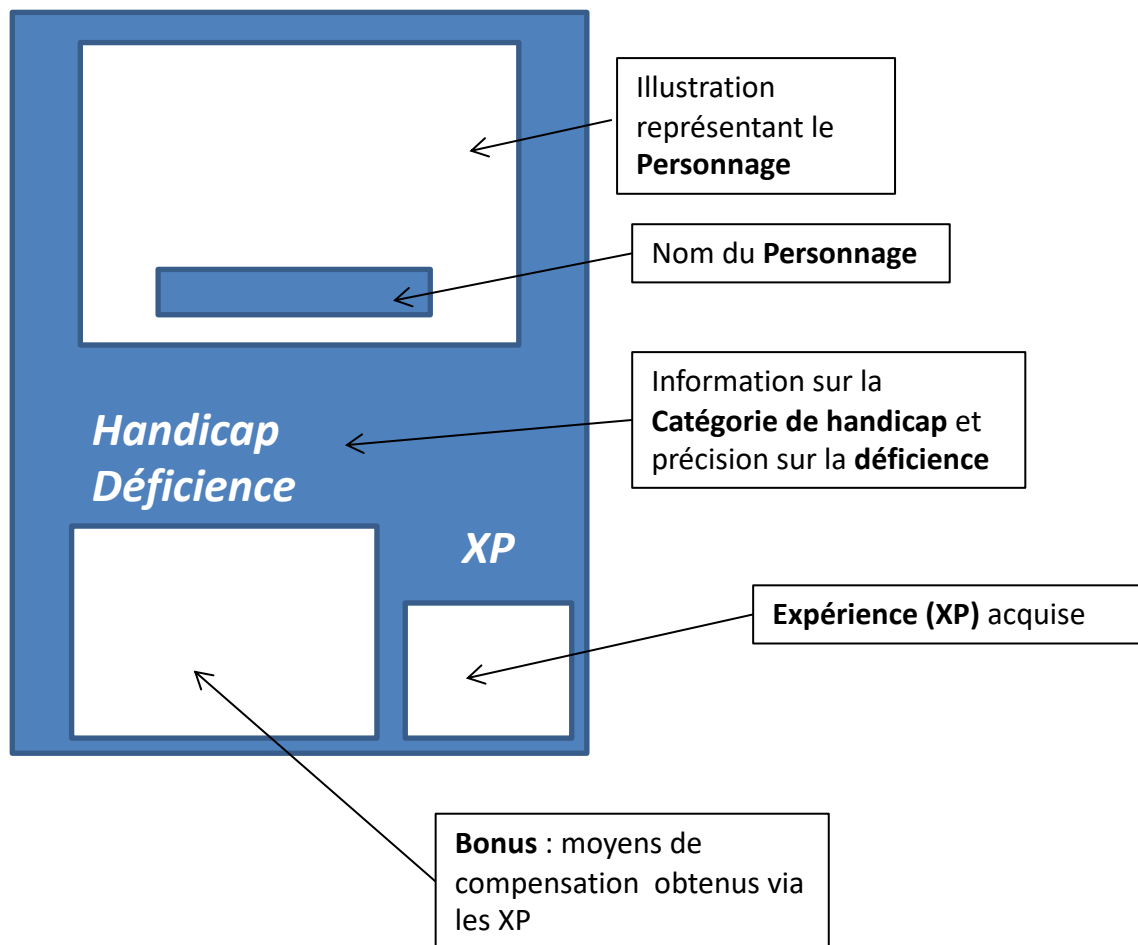
# CADRE DU JEU



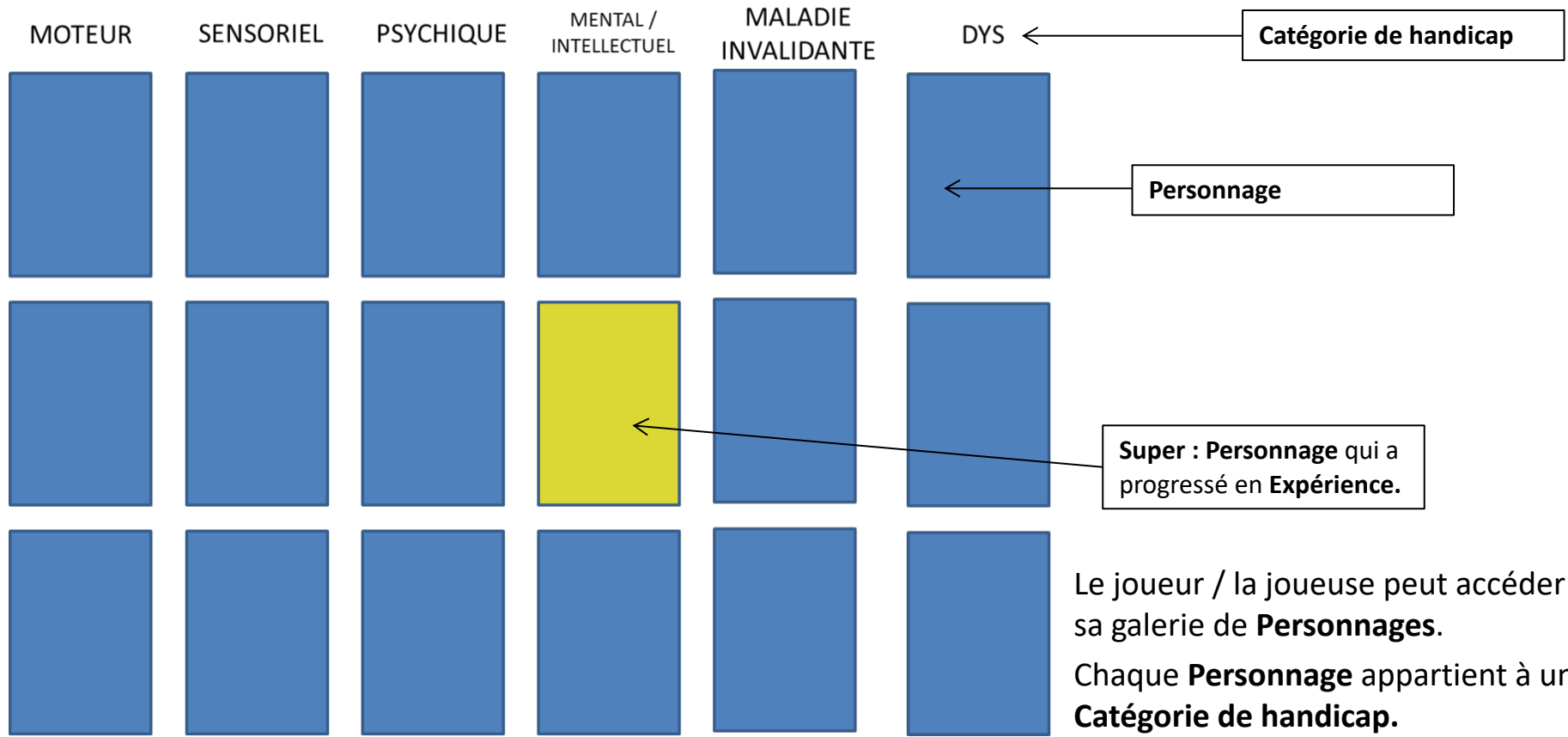
Personnages disponibles pour la mission. Autant de personnages que de tâches à réaliser activer.

Espaces vides pour des **Personnages** : se débloquent au fur et à mesure

# Caractéristiques des Personnages



# Galerie de Personnages



Le joueur / la joueuse peut accéder à sa galerie de **Personnages**.

Chaque **Personnage** appartient à une **Catégorie de handicap**.

Un zoom sur le **Personnage** est possible au clic pour obtenir des informations supplémentaires.

Serious game

# PERSONNAGES



# Caractéristiques des personnages



## Capacités

- Les capacités des personnages sont déterminés par les **activités** qu'ils peuvent ou non réaliser.
- Ces **activités** sont directement issues du CIF (Classification Internationale du Fonctionnement, du Handicap et de la Santé) élaboré par l'OMS.
- Cet élément est « invisible » pour le joueur. C'est un élément nécessaire de la conception.

## Activités

- Les **activités** sont classées en trois catégories selon le handicap du personnage :
  - Réalisable
  - Non réalisable (0)
  - Compensable ( C )

**Le tableau ci-après donne des exemples. ➡**

# Caractéristiques des handicaps (ici, sensoriels)



	Sourd	Muet	Malentendant	Cécité	Malvoyance
Regarder				0	C
Ecouter	0		C		
Acquérir un savoir-faire de base					
Acquérir un savoir-faire complexe					
Fixer son attention					
Penser					
Lire / Ecrire				C	
Calculer					
Résoudre des problèmes					
Prendre des décisions					
Entreprendre une tâche unique					
Entreprendre une tâche complexe					
Gérer le stress					
Parler		0			
Activités de motricité fine					
Coordination des mains et des bras					
Marcher					
Se déplacer				C	
Conduire un véhicule				0	C
Interactions de base avec autrui	C	C	C		
Relations formelles					10

Serious game

# MISSIONS

# Caractéristiques des missions



## Environnement

**L'environnement est un lieu de travail.**

- Secteurs proposés (démonstration):
  - 1 - Commerce / vente
  - 2 - Restauration / hôtellerie
  - 3 - Logistique
  - 4 - Informatique

## Tâches

- Les **tâches** sont élaborées à partir des fiches métiers du répertoire ROME
- Un ensemble d'**activités** est associé à chacune des tâches.
- **Le tableau ci-après donne des exemples.** ➡

# Caractéristiques des tâches (ex : métiers de la vente)



	Argumentation commerciale	Encaisser	Mettre en rayon	Inventaire	Manutention
Regarder		X	X	X	X
Ecouter	X				X
Acquérir un savoir-faire de base					
Acquérir un savoir-faire complexe					
Fixer son attention					
Penser					
Lire / Ecrire			X	X	
Calculer		X		X	
Résoudre des problèmes					
Prendre des décisions					
Entreprendre une tâche unique		X	X		X
Entreprendre une tâche complexe				X	
Gérer le stress					
Parler	X				
Activités de motricité fine					
Coordination des mains et des bras			X		X
Marcher			X	X	X
Se déplacer			X	X	X
Conduire un véhicule					
Interactions de base avec autrui	X	X			
Relations formelles	X				

Serious game

# RÉALISER UNE MISSION

# Déroulement du jeu

## 1. Exposé de la mission

1. Sélection (aléatoire ou non) d'un **environnement** (lieu de travail)
2. Génération des X **tâches** à accomplir
3. Création de l'équipe : génération aléatoire de X **personnages**

## 2. Résolution de la mission

- Une tâche est présentée
- Le joueur assigne un personnage
- L'opération se répète jusqu'à ce que toutes les tâches aient été remplies

## 3. Débrief de la mission

1. Présentation de l'assignation
2. Affichage du nombre de personnage correctement assigné
3. Pour chaque personnage mal assigné, explications rapides sur la raison de l'échec.

La réussite d'une assignation de personnage est effectuée en comparant les caractéristiques du personnage aux caractéristiques des tâches.

# Exemple de partie

## 1 - Exposé de la mission

Il s'agit d'exercer des activités de vente dans un magasin de vêtements.

Pour ce faire, l'équipe est composé de :

Jean (muet)

Lisa (malentendante)

Arnaud (malvoyant)



# Exemple de partie

## 2 - Résolution de la mission

3 tâches sont présentées successivement :

Première tâche : mettre en les produits en rayon (Mettre en rayon). On sélectionne Jean (muet)

Seconde tâche : faire l'inventaire des produits en stock.  
On sélectionne : Arnaud (malvoyant)

Troisième tâche : conseiller un client (argumentation commerciale). On doit sélectionner Lisa (malentendante)

# Exemple de partie

## 3 – Débrief de la mission

Les résultats s'affichent avec un feedback

Première tâche : mettre en les produits en rayon (Mettre en rayon). On sélectionne Jean (muet)

OK

Seconde tâche : faire l'inventaire des produits en stock. On sélectionne : Arnaud (malvoyant)

Arnaud éprouve des difficultés à voir les détails.

Troisième tâche : conseiller un client (argumentation commerciale). Le Joueur sélectionne Lisa (malentendante) (seule disponible)

Lisa n'entend pas correctement ses interlocuteurs.

Serious game

# PROGRESSION

# Expérience (des personnages)



## 1. Gain en expérience (XP)

Les **personnages** gagnent de l'**expérience** (5 pts) lorsqu'ils ont correctement été assignés à une **tâche**

## 2. Progression en expérience

Lorsqu'un **personnage** a accumulé 100 **XP**, il devient « **Super** » de niveau 1.

Progresser au niveau suivant nécessite : (niv. à atteindre) x 100 XP

## 3. Bénéfice de l'expérience

A chaque niveau, un « **Super** » peut choisir un moyen de compensation qui lui permettra de passer une **activité** de « **Compensable** » à « **Réalisable** ».

Il pourra donc réaliser plus de tâches.

Une liste des moyens de compensation sera accessible lorsque le personnage aura atteint le nombre d'XP requis.

# Aides et bonus (des joueurs)



## Réseau

### 1. Etendre son réseau

A chaque fois qu'un joueur obtient une réussite totale dans une mission, c'est-à-dire qu'il a réussi l'ensemble des assignations, il obtient 1 point de réseau (RES).

Le réseau constitue une aide un peu comme des jokers qui permet de « corriger » des erreurs.

### 2. Utiliser son réseau

Au début de la phase de débrief (présentation de l'assignation), le joueur peut utiliser 3 points de réseau pour corriger son assignation. Dans le cas où il a utilisé son réseau, le joueur ne gagne pas le RES s'il obtient une réussite totale.

# Récompenses (des joueurs)



## Trophée d'Autonomie

	Trophée	Bonus
2 Supers dans une catégorie	Bronze	RES x 1,25
3 Supers dans une catégorie	Argent	RES x 1,5
4 Supers dans une catégorie	Or	RES x 1,75
5 Supers dans une catégorie	Platine	RES x 2

Les récompenses permettent de fidéliser le joueur en proposant des trophées. Ils ont aussi un impact sur le jeu. Le trophée d'autonomie accélère **développement du réseau.**

# Récompenses (des joueurs)



## Trophée d'Inclusivité

	Trophée	Bonus
1 Super dans chaque catégorie	Bronze	XP x 1,25
2 Supers dans chaque catégorie	Argent	XP x 1,5
3 Supers dans chaque catégorie	Or	XP x 1,75
4 Supers dans chaque catégorie	Platine	XP x 2

Les récompenses permettent de fidéliser le joueur en proposant des trophées. Ils ont aussi un impact sur le jeu. Le trophée d'inclusivité accélère la progression en expérience des personnages.

# Progression de la difficulté



	Niveau du joueur	Difficulté des missions
0-2 Supers dans n'importe quelle catégorie	Débutant	3 tâches
3-5 Supers dans n'importe quelle catégorie	Confirmé	4 tâches
6- 9 Supers dans n'importe quelle catégorie	Expert	5 tâches
10 + Supers dans n'importe quelle catégorie	Légendaire	6 tâches

La difficulté du jeu évolue ! Plus le joueur dispose de personnages « Supers », plus les missions comportent de tâches.



# Exemple de partie

## Progression

**Dans cet exemple, seul Jean reçoit de l'expérience.**

Première tâche : mettre en les produits en rayon (Mettre en rayon). On sélectionne Jean (muet)

5 XP

Seconde tâche : faire l'inventaire des produits en stock. On sélectionne : Arnaud (malvoyant)

Arnaud éprouve des difficultés à voir les détails.

Troisième tâche : conseiller un client (argumentation commerciale). On doit sélectionner Lisa (malentendante)

Lisa n'entend pas correctement ses interlocuteurs.

# Exemple de partie

## Progression

**Si l'assignation était celle-ci, tous les personnages progresseraient en expérience.**

Première tâche : mettre en les produits en rayon (Mettre en rayon). On sélectionne Jean (muet)

5 XP

Seconde tâche : faire l'inventaire des produits en stock. On sélectionne : Lisa (malentendante)

5 XP

Troisième tâche : conseiller un client (argumentation commerciale). On doit sélectionner Arnaud (malvoyant)

5 XP

**De plus, c'est une réussite totale : le joueur gagne un point de réseau. Encore deux de plus et il pourra les dépenser pour obtenir une aide.**