|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | | | | |
|  | | World War 2 Museum | | | | |  | |
|  |  | | | | | | |  |
|  | | | |  |  | | | |
|  | | | | Nathan MorelTom BeaupuisEstebán Finance-Madureira |  | | | |
|  | | | | Mars 2025— |  | | | |
|  | | |  | | |  | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | | |  |  | | |  |
|  | Introduction | | | | | | |  |
|  |  | | |  |  | | |  |
|  |  | |  | | |  | |  |
|  |  |  | Dans le cadre du module "Conception et développement d’un jeu sérieux", nous avons entrepris la conception d’un jeu éducatif immersif centré sur la Seconde Guerre mondiale. Ce projet s’inscrit dans une démarche pédagogique visant à associer apprentissage et interactivité, en tirant parti des mécanismes du jeu vidéo pour transmettre des connaissances historiques de manière engageante et ludique.  L’objectif principal du Serious Game est d’immerger le joueur dans un environnement interactif où il pourra explorer des archives historiques sous forme d’Unes de journaux, de documents d’époque et d’explications détaillées. | | |  |  |  |
|  | | | | |
|  |  |  |  |
|  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | |  |
|  | | Présentation du jeu | | |  |
|  | |  |  |  |  |
|  | Notre Serious Game repose sur une approche interactive et ludique visant à instruire tout en divertissant. Le jeu propose au joueur de visiter plusieurs musées dédiés à la Seconde Guerre mondiale, chacun mettant en avant un aspect spécifique du conflit. L’apprentissage traditionnel de cette période repose souvent sur des supports statiques tels que les manuels scolaires ou les documentaires, qui, bien qu’efficaces, peuvent parfois manquer d’interactivité.  Notre projet cherche à combler cette lacune en offrant une expérience où l’utilisateur devient acteur de son apprentissage. À travers cette expérience, le joueur est amené à analyser, synthétiser et comprendre les enjeux de cette période tout en relevant des défis stimulants sous forme d’énigmes. Le jeu ne se contente pas d’exposer les faits historiques ; il encourage la réflexion critique et la mise en contexte des événements. | | | | |

##### Mécaniques du jeu

**Exploration des musées**

Chaque musée présente des expositions interactives contenant des unes de journaux d'époque, des documents historiques et des explications détaillées sur certains événements, personnages ou groupes ayant joué un rôle clé dans la guerre.

**Collecte d'informations**

Le joueur est encouragé à explorer les ressources mises à sa disposition afin de rassembler un maximum d'informations.

**Résolution d'énigmes**

À la fin de chaque musée, une énigme est proposée au joueur. Ces énigmes sont construites de manière à tester sa compréhension des événements et sa capacité à relier les informations acquises.

**Quizz final**

À la fin de chaque musée, un quizz permet d’évaluer les connaissances acquises et conditionne l’accès aux prochaines étapes du jeu.

##### Musées disponibles

**Musée en France**

Ce musée se concentre sur les mouvements de résistance qui ont joué un rôle crucial dans la lutte contre l’occupation nazie. Le joueur y découvrira des témoignages, des journaux clandestins et des objets utilisés par les résistants.

**Musée en Angleterre**

Ce musée met en lumière les opérations secrètes menées par les services de renseignement britanniques. Le joueur y explorera les techniques d’espionnage, les agents doubles et les messages cryptés utilisés durant la guerre.

**Musée aux États-Unis et au Japon**

D’autres musées seront accessibles, chacun abordant des aspects spécifiques du conflit sous différents angles historiques et culturels.

|  |
| --- |
|  |
|  | |  |
|  | | Conclusion | | |  | |
|  | |  |  |  |  | |
|  | Ce projet de Serious Game constitue une approche innovante de l'enseignement de l'histoire en exploitant les potentialités du numérique. En combinant exploration, collecte d’informations et résolution d’énigmes, il offre aux joueurs une manière stimulante de découvrir la Seconde Guerre mondiale.  L’un des principaux atouts de ce projet est son adaptabilité. Le concept peut être élargi et enrichi en intégrant de nouveaux musées, couvrant d’autres nations impliquées dans le conflit ou des thématiques spécifiques, comme la Résistance, les avancées technologiques militaires ou encore le rôle des civils durant la guerre. De plus, l’ajout de fonctionnalités interactives avancées, telles que des simulations ou des dialogues avec des personnages historiques reconstitués, permettrait d’approfondir encore davantage l’expérience pédagogique.  Enfin, ce Serious Game démontre la pertinence du jeu vidéo comme outil d’apprentissage. En combinant narration, interactivité et réflexion, il ouvre la voie à une nouvelle approche de la transmission des savoirs historiques. Son potentiel éducatif et culturel est indéniable, et il pourrait, à terme, être utilisé dans les établissements scolaires ou muséographiques pour sensibiliser un large public à l’histoire de la Seconde Guerre mondiale. | | | | |  |
|  |
|  |