

## 1. Contexte du projet

Dans le cadre de notre projet de formation, nous avons souhaité concevoir une présentation du BUT Informatique sous une forme interactive et ludique.

L'objectif principal est de valoriser la formation, ses compétences et son environnement, tout en proposant un support original, accessible et engageant.

Notre choix s'est porté sur la création d'un jeu inspiré des mécaniques de jeux de rôle, et plus particulièrement des jeux de type collection/combats, afin de faciliter la compréhension et la mémorisation des notions liées à la formation.

## 2. Inspiration principale : les jeux de type Pokémons

Le projet s'inspire principalement de la licence Pokémons, reconnue pour :

son système de créatures à collectionner,

ses combats au tour par tour,

ses effets de statut influençant le déroulement des affrontements,

sa progression pédagogique et progressive pour le joueur.

Ces mécaniques sont efficaces car elles sont immédiatement compréhensibles, même pour un public non initié, et favorisent l'apprentissage par la répétition et l'expérimentation.

Cependant, notre projet ne vise pas à reproduire Pokémons, mais à s'en inspirer pour en proposer une interprétation originale, adaptée au contexte universitaire et à la formation BUT Informatique.

## 3. Détournement des mécaniques ludiques

Les éléments classiques du jeu de rôle sont réinterprétés pour représenter les spécificités de la formation :

Les créatures ne sont pas de simples personnages fictifs, mais des représentations symboliques de compétences, de concepts ou de domaines de l'informatique.

Les effets de statut sont personnalisés et contextualisés :

Bug : probabilité d'échec d'une action

Latence : retard dans l'exécution d'une action

Surcharge mémoire : limitation temporaire des capacités

Les combats illustrent les difficultés rencontrées dans l'apprentissage (résolution de problèmes, gestion des erreurs, optimisation).

Ce détournement permet de conserver une structure ludique connue tout en apportant un contenu pédagogique cohérent avec la formation.

## 4. Utilisation d'un environnement réel : l'IUT comme terrain de jeu

L'univers du jeu est ancré dans un environnement réel : l'IUT et ses différents espaces.

Les lieux emblématiques (salles informatiques, amphithéâtres, espaces communs) deviennent des zones de jeu, renforçant :

l'immersion,

l'identification du joueur,

le lien direct avec la formation.

Chaque lieu peut être associé à un type de compétence ou de savoir (programmation, théorie, travail en équipe), permettant de représenter visuellement le parcours de l'étudiant au sein du BUT Informatique.

## 5. Inscription dans une démarche pédagogique et de gamification

Ce projet s'inscrit dans une logique de gamification de l'apprentissage, approche déjà largement utilisée dans le domaine éducatif et informatique.

L'utilisation du jeu permet :

de rendre la présentation de la formation plus attractive,

de vulgariser des notions parfois abstraites,

de valoriser les compétences acquises de manière progressive.

Le projet peut ainsi être perçu comme une forme de serious game, mêlant créativité, technique et pédagogie.

## 6. Conclusion

À travers ce projet, nous proposons une manière innovante de présenter le BUT Informatique en combinant :

- des références ludiques connues,
- un univers original et contextualisé,
- une démarche pédagogique cohérente.

L'inspiration issue des jeux de type Pokémon sert de base méthodologique, mais le contenu, les mécaniques et l'univers sont entièrement adaptés à la formation, garantissant une création originale, pertinente et en adéquation avec les objectifs du projet.