

# Simulateurs de cas professionnels:



L'un des plus gros leaders en terme de fabrications de simulateurs de cas professionnels est certainement : CM Labs Simulations Inc basé au Canada. Ils utilisent «Vortex Studio Platform» Ce sont des logiciels de simulation en temps réel. Elle represnete une haute fidélité pour la conception des technique et des formations.

Il en existe plusieurs et de gamme differentes

## Vortex Edge Plus



Vortex Bord Plus

Formation professionnelle sur simulateur sur ordinateur

Conçu pour une portabilité maximale et une configuration simple, le Vortex Edge Plus de bureau permet aux organisations d'exécuter facilement et à moindre coût le catalogue complet de packs de formation de simulation d'équipement lourd de CM Labs, à tout moment et en tout lieu.

## Vortex Edge Max



Plateforme de mouvement dans un format compact transportable

Une formation abordable pour le développement des compétences Elle permet aux organisations de tirer parti des dernières technologies innovantes pour le développement des compétences des opérateurs de manière simple et abordable. Faciles à transporter et à installer, ils sont idéaux pour les organisations souhaitant explorer la simulation pour la première fois.

## Vortex Advantage



La meilleure formation pour l'efficacité des chantiers

Le Vortex Advantage est conçu pour offrir la formation sur simulateur la plus immersive possible . Le Vortex Advantage est un simulateur de formation en immersion totale qui développe des compétences d'opérateur transférables. Il est conçu pour une formation approfondie, incluant la maîtrise de compétences avancées. Avec des jeux de commandes et des pédales OEM remplaçables à chaud, ainsi que des options pour différentes configurations d'écran, le Vortex Advantage offre une formation et une flexibilité de haute qualité.

# Bibliographie

## Site internet ou les informations ont été trouvées

Les qualités fondamentales d'un bon jeu sérieux

<https://cursus.edu/fr/8252/les-qualites-fondamentales-dun-bon-jeu-serieux>

Gamification : Définition & Guide 2024

<https://drimify.com/fr/gamification/>

Qu'est ce que la gamification ?

<https://www.videolearning.fr/gamification/#:~:text=Que%20veut%20dire%20gamification%20%3F,sont%20pas%20cens%C3%A9s%20%C3%AAtre%20amusants>

Immersion garantie : Création de mise en situation

<https://www.videolearning.fr/agence-digital-learning/exercice-de-mise-situation/>

DÉCLENCHER UNE GUERRE NUCLÉAIRE EN 2020 - Simon Puech

<https://www.youtube.com/watch?v=FTCULKtzoS0>

LE JEU VIDEAL - Minecraft - Simon Puech

<https://www.youtube.com/watch?v=C6CpRwLkIVA&t=693s>

Citation sur les MMORPG : NOOB Saison 5 timecode : 2h04M

[https://www.youtube.com/watch?v=STKdCOJ\\_lw](https://www.youtube.com/watch?v=STKdCOJ_lw)

## Police d'écriture pour le dépliant :

Roboto Regular & Black

## Site ou les images ont été téléchargées :

Adobe Stock

## L'utilisation de L'IA à été utilisée afin de corriger les fautes d'orthographe

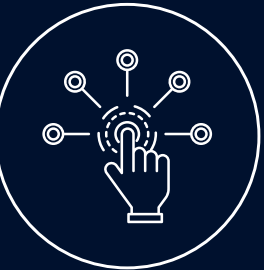


## Jeux vidéos : l'utilisation des jeux vidéos pour rendre une expérience interactive

Aymen

Cyril

Maele







## Evolution Historique



J'aimerais parler ici de trois jeux vidéo qui ont réussi à marquer leur époque à tel point que sans ces trois jeux, nous n'aurions certainement pas les jeux vidéo tels que nous les connaissons aujourd'hui.

.....

Tetris est un jeu développé par Alexey Pajitnov en 1984. Le but du jeu est très simple : aligner une ligne à l'aide de pièces distribuées aléatoirement parmi quatre formes. Le jeu, à l'époque, semble très simple sur le papier, pourtant beaucoup de personnes tombent sous son charme tant le jeu est addictif. La plupart des personnes doivent juste savoir ça sur le jeu Tetris. Pourtant, le jeu a une histoire palpitante à travers l'acquisition des droits pour exporter ce jeu au-delà de l'URSS. C'était compliqué au vu de la situation politique et de la propriété intellectuelle de l'époque, en rajoutant le fait qu'on était en pleine guerre froide, ce qui n'a rien arrangé.

Si vous voulez en apprendre plus de façon un peu plus «épique» je vous conseille le Film Tetris



.....

Super Mario Bros a évidemment été d'une influence énorme en termes de jeux vidéo, au point que le petit bonhomme moustachu est devenu l'icône la plus célèbre du jeu vidéo. Montrer Mario à une personne, il y a 98 % de chances que cette personne connaisse Mario. Le jeu est créé en 1985 et c'est une révolution de par son level design, qui va influencer tous les prochains jeux de plates-formes. Grâce à lui, on va populariser la façon horizontale de se déplacer, les boss en fin de niveau, les raccourcis ou le fait de pouvoir relancer sa partie après avoir fini sa première run avec une plus grande difficulté. Que l'on aime ou pas Mario, il est indéniable que ce jeu a aussi marqué le jeu vidéo.



.....

Parlons un peu d'un MMO : Le célèbre World of Warcraft de 2004. Mais en quoi ce dernier a-t-il une influence aussi importante sur les jeux vidéo ? Il a simplement popularisé le genre du MMO grâce à ses idées. Que ce soit grâce aux factions, aux paysages avant-gardistes, aux classes ou à l'aspect social, car oui, les MMO sont avant tout des jeux sociaux. On côtoie d'autres joueurs avec qui parfois il faudra faire équipe pour terrasser des boss de raids ou même d'autres joueurs de la faction ennemie. Je citerai une citation d'une Web Série qui résume parfaitement ce qu'est un MMORPG :

Ce qui est bien avec les MMORPG, c'est que contrairement à d'autres jeux vidéo, ils n'ont pas de fin. Leur monde se complexifie et s'étend à chaque mise à jour. Bien qu'ils soient virtuels, il y a quelque chose de réel derrière les avatars que l'on côtoie. Il y a de véritables personnes avec leur histoire, leur caractère, leurs qualités ou leurs défauts.



## La gamemification

Dans ce volet nous allons approfondir la Gamemification Nous parlons de Nicole Lazzaro il y a encore quelques instant c'est une game designer, qui à l'époque avait élaboré un modèle pour comprendre les grands succès des jeux vidéo, Elle les avait basé sur quatre types de «fun» essentiels. Cela permet aux développeurs de cibler certains joueurs avec leur créations. et donc de cibler leur public cible c'est un peu comme le schéma de la communication dans le domaine du graphisme



Le «easy fun» : Ce type de divertissement éveille la curiosité des joueurs et repose sur des émotions telles que l'émerveillement et l'admiration. Il encourage l'exploration et la créativité, favorisant ainsi une expérience immersive. On y retrouve des jeux tels que «Journey», «Firewatch» ou «Subnautica».

.....

Le «people fun» : Cette catégorie met l'accent sur le désir de partage et d'interaction sociale entre les joueurs. Elle favorise la coopération et la compétition, renforçant ainsi les liens entre les joueurs poursuivant des objectifs communs. On y retrouve des jeux tels que «Super Smash Bros», «Rocket League» ou même «Mario Party».

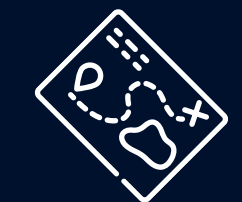


.....

Le «serious fun» : Les adeptes de ce type de divertissement recherchent de nouvelles expériences et cherchent à influencer leur environnement de jeu. Ils valorisent le sentiment d'accomplissement et de relaxation, ainsi que les interactions enrichissantes et captivantes. On retrouve des grandes licences telles que «Les Sims», «The Elder Scrolls», ou même «Animal Crossing» (oui, je sais, c'est surprenant pour ce dernier).

.....

Le « hard fun » : Contrairement au plaisir facile, le défi attire les joueurs en quête de défis stimulants et de problèmes à résoudre. Il nécessite un engagement plus intense et met l'accent sur la maîtrise des compétences. Évidemment, les premiers exemples de ce genre de jeux sont les «Dark Souls» ou même «Elden Ring», mais il y en a d'autres qui n'ont pas l'air d'être difficiles, mais qui sont en réalité très durs, comme le jeu «Cuphead» ou «The Binding of Isaac».



## Les Jeux-vidéos

Ce volet reprend quelques jeux que nous n'avons pas pu évoquer durant la présentation, mais si vous êtes friand de ce genre de thématique je vous invite à lire cette section



Euro Truck Simulator 2 est un jeu de simulation de poids lourd développé par SCS Software, dans lequel le joueur est amené à transporter des marchandises d'un point A à un point B. Le jeu est titanesque, avec plus de 73 villes réparties dans 12 pays différents.

Il propose des mécaniques de jeu poussées, incluant les collisions avec l'environnement, la planification d'itinéraires, les arrêts obligatoires la nuit pour éviter les incidents, et une conduite très réaliste, surtout si vous avez l'occasion de jouer avec un volant.

.....

«Papers, Please» est un jeu vidéo indépendant. Il a été développé par Lucas Pope et est sorti en 2013.

Le jeu place le joueur dans la peau d'un agent de l'immigration chargé de laisser passer les personnes ou non dans la ville fictive d'Arstotzka.

Le jeu est une critique des régimes totalitaires et évoque notamment des pays historiques tels que l'Union soviétique sous le contrôle de Staline ou l'Allemagne nazie sous Hitler.

.....

Minecraft comment parler des jeux-vidéos sans parler de ce dernier ? Je vais être très bref pour ce jeu, mais n'hésitez pas à scanner le QR-code pour en apprendre plus. Si vous êtes sur téléphone, soyez malin : scannez le QR-code du voisin, soyez interactif !

Le jeu ne paie pas de mine aux premiers abords mais cache en vérité un jeu avec un potentiel immense, la créativité en premier lieu, grâce à l'immense variété de blocs que contient ce jeu te permet de créer ce que tu veux, en passant par des villages à des châteaux ou simplement une cabane de pêcheur. Ou alors les constructions ne t'intéressent pas ? Tu pourras trouver ton compte avec le système de redstone du jeu qui permet d'alimenter des portes, des lumières, des usines et j'en passe. Le jeu pousse à la créativité.

Le jeu est également présent dans des versions éducatives qui sont utilisées dans des écoles pour apprendre aux enfants des tas de choses utiles

Si tu veux en savoir plus sur le jeu n'hésites pas à scanner le QR-CODE

Scan moi !

