

GUIDE D'UTILISATION DU ROLE LEARNING GAMES* MAKER

* Jeux sérieux
pour l'apprentissage,
multi-joueurs,
multi-rôles

SOMMAIRE DES FONCTIONNALITÉS DE BASE

1.	Objectifs pédagogiques & contexte	4
2.	Rôles	6
3.	Quêtes	7
4.	Tâches	8
5.	Tâches communes, antécédents, durée	9
6.	Ordonner les tâches	10
7.	Tâches annexes	11

PHASE 1

- Utilisez les pièces de puzzle pour écrire vos idées.
- Réalisez les étapes de cette phase dans l'ordre de votre choix.

Définir les objectifs pédagogiques



Description

Ce que l'on veut atteindre en situation de formation. Commencer chaque objectif par un **verbe**.

Si votre jeu est composé de plusieurs missions, distinguez les **objectifs globaux** du jeu et les **objectifs de chaque mission**. Ensuite, vous pouvez définir les objectifs pour chaque **rôle** (voir phase 2)



Questions à se poser...

Qu'est-ce que chaque rôle sera capable de faire ou connaîtra à l'issue de cette quête ?



Exemple

Pour le jeu :

- Apprendre à communiquer
- Savoir travailler en équipe

Pour la mission :

- Comprendre le rôle de chacun

Pour le rôle :

- Savoir gérer un primeur

Définir le contexte



Description

Définissez le cadre de votre jeu de rôles. Définissez toutes les informations **pédagogiques** et **ludiques** qui pourraient définir votre jeu.



Exemple

Univers : Réaliste

Media : 3D (ordinateur)

Durée : 3h pour le jeu. 1h/quête

Intrigue : Vivre une journée ordinaire et comprendre en quoi chaque rôle est important.



Questions à se poser...

- Quel est l'univers ? (Réaliste, médiéval-fantastique, futuriste, post-apocalyptique, etc.)
- Quel sera / support le media de votre jeu ? (2D / 3D sur ordinateur, VR, jeu de plateau, cartes, etc.)
- Combien de temps va durer le jeu ? Quelle sera la durée de chaque quête ?*
- Quelle est l'intrigue, l'histoire derrière la quête ?

**Un jeu est composé d'une ou de plusieurs missions. Une mission peut être jouée sur une séance et un jeu sur une séquence par exemple. Pour chaque mission, chaque Rôle a sa propre quête.*

TUILES CONCERNÉES

Objectif pédagogique Commun pour le jeu - Améliorer les softskills - Apprendre à coopérer 	Objectif pédagogique Commun pour la mission 1 Comprendre les rôles impliqués dans la conception d'un site web 	Rôle 1 Intitulé Développeur/ense web Nom de la quête Intégration du site web Description
Contexte du jeu Univers Réaliste Medium / Support(s) Ordinateur en 3D Durée 3h Intrigue Vous êtes stagiaire dans une agence de communication et devez rendre vos preuves pour être embauché.e 	Contexte de la mission 1 Durée 1h Intrigue Concevez un site web ergonomique pour votre premier client 	Objectif(s) pédagogique(s) Nom de l'objectif + Récompense(s) + Personnalisation Apparence, équipement
Autre Contexte d'utilisation : lieu, présence de tuteur/formateur, à quel moment du cursus utiliser ce jeu, matériel nécessaire 	Moyen(s) de communication Chat en ligne, vidéo, en face à face, talkie walkie, piges... 	Ressources & compétences + Rôle supplémentaire +

PHASE 4

Définir les tâches

Description

Une tâche est une **action** à effectuer. Elle est très **simple** : parler à quelqu'un, interagir avec un objet, etc. Donnez-lui un **identifiant** pour y faire référence facilement.



Questions à se poser...

- Quelles sont les activités **détaillées** à mener pour résoudre la quête ?
- Qu'est-ce que le joueur doit faire pas-à-pas pour accomplir la quête ?



Exemple

- Rôle 1 :**
- E - Faire de la limonade
 - D - Acheter un gâteau aux fruits
- Rôle 2 :**
- A - Faire du pain
 - E - Vendre un gâteau aux fruits
- Rôle 3 :**
- B - Vendre des fruits
 - D - Conseiller les clients

Tâche

Positionner dans l'ordre les balises HTML principales.

1 UT ▼

Prérequis

Cliquez sur le bouton «+» pour ajouter une Tâche. Plusieurs options s'offrent à vous, dans un premier temps vous pouvez n'utiliser que les Tâches simples.

+

- Ajouter une Tâche
- Ajouter une Tâche annexe
- Ajouter une Tâche alternative
- Ajouter une Tâche finale
- Ajouter un Événement aléatoire
- Recommencer le tour

PHASE 5

- Réalisez ces étapes dans l'ordre de votre choix.

Mettre en évidence les tâches communes



Description

Mettez un **symbole** identique sur les tâches qui sont partagées entre plusieurs rôles.

Choisir un symbole de tâche commune :



Exemple

Rôle 1 :

- Acheter un gâteau aux fruits

Rôle 2 :

- Vendre un gâteau aux fruits

>> Ces deux tâches auront un carré rouge.



Questions à se poser...

- Quelles sont les tâches qui nécessitent l'intervention d'un autre rôle ?
- Le symbole choisi est-il déjà choisi pour ce Rôle ? Attention à ne pas les confondre.

Identifier les antécédents / prérequis



Description

Certaines tâches doivent être effectuées dans un **ordre** particulier, donc indiquez les **prérequis** sur les tâches pour ne pas les mélanger (identifiants des tâches).



Questions à se poser...

- Quelles tâches ne peuvent pas être réalisées dès le début ?
- Quelle est la tâche qui doit être effectuée **juste avant** de pouvoir faire celle-ci ?



Exemple

Rôle 1 :

Pour pouvoir «Faire de la limonade», il faut que la tâche «Acheter des citrons» soit effectuée.

Rôle 2 :

Pour pouvoir «Vendre du pain», il faut que la tâche «Faire du pain» soit terminée.

Estimer la durée des tâches



Description

Estimez le temps que prendra chaque tâche. Utilisez des unités de temps (UT) de 1 (court) à 3 (long) par exemple. Définissez à 1 la tâche la plus rapide à effectuer puis comparez les suivantes.



Exemple

Rôle 1 :

- Acheter des citrons > 1 UT
- Acheter des cadeaux > 1 UT

Rôle 2 :

- Faire du pain > 2 UT
- Vendre du pain > 1 UT

Rôle 3 :

- Conseiller les clients > 1 UT



Questions à se poser...

- Cette tâche est-elle rapide à effectuer ?
- Prend-elle plus ou moins de temps que les autres tâches ?

PHASE 6

Ordonner les tâches



Description

Les **prérequis**, la **durée** des activités et les tâches **communes** doivent être respectées.
Plusieurs tâches d'un même rôle peuvent débuter sur une même colonne si elles n'ont pas de **priorité** entre elles.



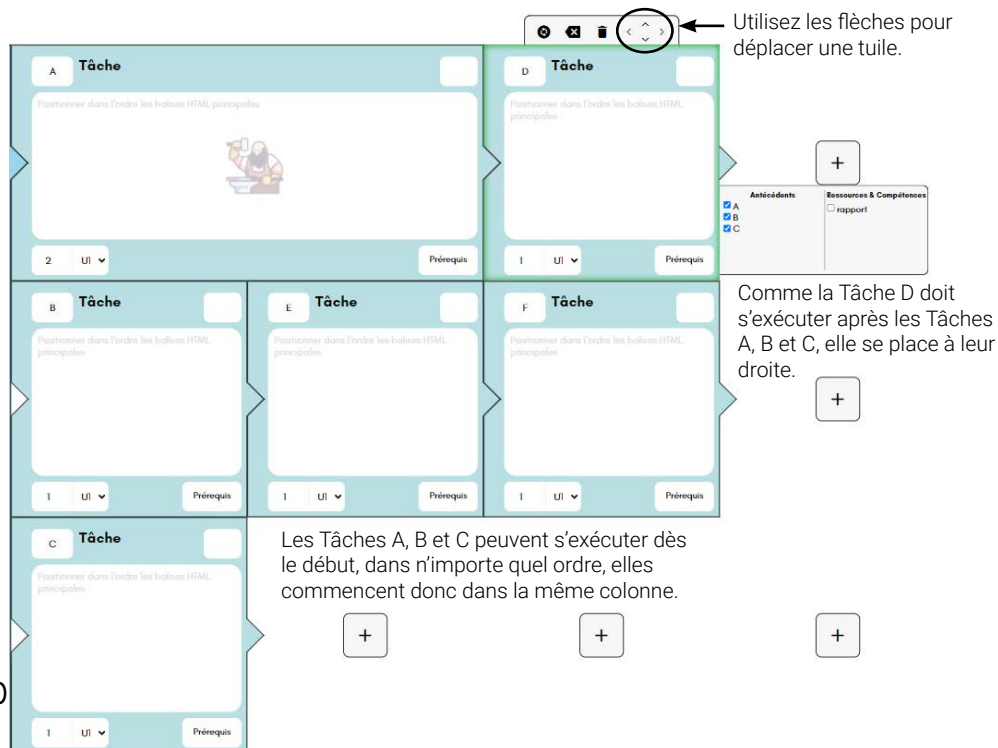
Exemple

Voir le schéma



Questions à se poser...

- Est-ce que chaque tâche ayant un antécédent de signalé est bien positionnée après celui-ci ?
- Combien d'unités de temps sont nécessaires pour arriver à la tâche commune du Rôle 1 ?
- Y a-t-il le même nombre d'UT pour que le Rôle 2 ou 3 parvienne à cette tâche ?
- Faut-il ajouter des tâches annexes pour que les tâches communes puissent se faire simultanément ?
- Faut-il ajouter des tâches annexes pour que les durées des quêtes de tous les rôles soient identiques ?



PHASE 7

Ajout de tâches annexes



Description

Ce sont des tâches **rapides** qui ne sont **pas essentielles** et sont **optionnelles** pour la résolution de la quête. Leur but est de permettre aux joueurs plus lents de finir leurs tâches tout en gardant occupé les joueurs plus rapides. Veillez à en faire suffisamment.

Ces tâches peuvent être :

- une tâche déjà réalisée avec un niveau **plus complexe** (pour challenger les joueurs rapides)
- une pause **ludique** (pour les divertir)
- la possibilité d'**aider** un autre rôle
- une autre tâche **indépendante** pour renforcer les objectifs de ce rôle.

...Puis refaites les phases 5 et 6 pour les tâches annexes.



Questions à se poser...

- Est-ce que chaque rôle a le même nombre d'UT pour parvenir à la tâche commune ?
- Combien de temps dure le scénario pour chaque rôle ? S'il est différent, combien d'UT sont nécessaires pour combler la différence ?
- Selon la progression du rôle, est-ce préférable d'ajouter plusieurs tâches courtes ou une longue ?



Exemple

Rôle 1 : Décorer la salle
Rôle 2 : Faire des viennoiseries
Rôle 3 : Ranger les étagères



SOMMAIRE DES AUTRES FONCTIONNALITÉS

- Ces fonctionnalités sont facultatives mais peuvent vous aider à enrichir votre scénario. Vous pouvez les utiliser dans n'importe quel ordre.

1. Événements aléatoires	13
2. Tâches répétées & interruption de tâche	14
3. Règles du jeu	15
4. Tâche finale & Répéter le tour	16
5. Étapes	17
6. Rôle supplémentaire	18
7. Tâche alternative	19
8. Personnages Non Joueurs	20
9. Ressources (& attributs)	21
10. Commentaires	22
11. Pièces jointes	23
12. Occurrence du rôle & Récompenses	24
13. Discussions	25
14. Options des tuiles et minimap	26
15. Menu	27

AUTRES FONCTIONNALITÉS

Événements aléatoires



Description

Des événements peuvent survenir pour modifier des contraintes du jeu. Les joueurs doivent donc apprendre à s'adapter à la situation.



Questions à se poser...
- Souhaitez-vous intégrer plus d'aléatoire et d'imprévus dans votre jeu ?



Exemple

Rôle 1 :

L'organisateur reçoit un mail modifiant la demande initiale (changement de gâteau, achat d'un autre cadeau...)

...Puis refaites les phases 5 et 6 pour les événements aléatoires et la phase 7 si nécessaire.



AUTRES FONCTIONNALITÉS

Tâches répétées



Description

Une tâche peut être répétée un certain nombre de fois avant d'être résolue ou jusqu'à une condition d'arrêt.



Questions à se poser...

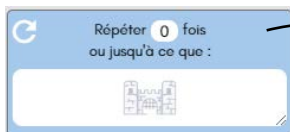
- Doit-elle se répéter un nombre de fois précis ?
- Doit-elle se répéter jusqu'à ce qu'une condition soit remplie ?



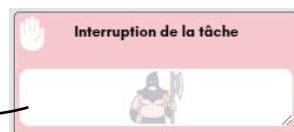
Exemple

Rôle 3 :

Le primeur peut servir des clients tant qu'il y en a dans le magasin.



Si vous entrez des valeurs dans ces tuiles complémentaires, leur symbole viendra s'ajouter sur la tuile en question.



Ces tuiles complémentaires se trouvent dans la barre latérale au clic sur une Tâche. La barre latérale permet d'étendre les possibilités de votre jeu.

Interruption de Tâches



Description

Une tâche peut être interrompue par un autre Rôle. Notez ici les détails de cette interruption.



Questions à se poser...

- Y a-t-il un intérêt dans votre scénario à ce qu'un autre Rôle interrompe la tâche d'un autre joueur ?
- Quelles seront les conséquences ?



Exemple

Cette action est faite en général pour empêcher un joueur de réaliser son action. Cela est moins courant dans les jeux coopératifs.

AUTRES FONCTIONNALITÉS

Règles du jeu



Description

Éléments importants à prendre en compte dans les règles du jeu ou de la mission, ainsi que des mécaniques de jeu.



Questions à se poser...

- Y a-t-il des règles particulières dans ce jeu ou cette mission ?
- Les règles sont-elles similaires à un jeu existant ?
- Avez-vous prévu un tutoriel ? Sous quelle forme ?
- Y a-t-il des mécaniques de jeu que vous souhaitez intégrer ? Comment ?



Exemple

Règles de la mission :

- les Rôles jouent simultanément leur quête.
- ne pas dépasser X UT pour accomplir la mission.

Ressources :

- Argent : 1 000 €
- Déplacements dans le jeu :

- Point and click

Classement :

- Affichage dans Moodle des 5 scores les plus élevés.

Règles du jeu



Ressources / objets

+

Déplacements dans le jeu

Mécaniques de jeu

Tutoriel du jeu

Faites comprendre comment fonctionne le jeu pas à pas

Easter Eggs

Où sont-ils ? Comment obtenir ?
Ou'apportent-ils ?

Classement

Absolu ou relatif ?

Badges

Récompense débloquée sous certaines conditions

^

AUTRES FONCTIONNALITÉS

Tâche finale



Description

Cette tuile permet de clôturer une quête. Il n'y a plus de tâche après celle-ci.



Questions à se poser...

Y a-t-il une tâche spécifique à réaliser pour terminer la quête ?



Exemple

Rôle 1 : Lancement de la fête



Répéter le tour



Description

Cette tuile permet de répéter une séquence d'actions et évite de devoir recopier indéfiniment des Tâches. Les tâches à répéter peuvent être soit depuis le tout début de la quête soit depuis le début d'une Étape (voir page suivante).



Questions à se poser...

Y a-t-il une séquence de tâches qui se répète une ou plusieurs fois dans la quête ?



Exemple

Rôle 2 : Cela pourrait être mis à la suite de «Faire du pain» et «Vendre du pain» jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de matières premières, de clients ou jusqu'à la fermeture du magasin.



AUTRES FONCTIONNALITÉS

Chronologie générale de la mission

Étape 1



Chronologie du rôle

Étape 1



Étapes



Description

Ces tuiles permettent de délimiter les grandes étapes, le fil conducteur de votre mission. Elles se trouvent au-dessus des Tâches soit d'un Rôle soit de tous les Rôles.



Questions à se poser...

- Peut-on découper la mission en plusieurs étapes ?
- Y a-t-il des moments clés à mettre en avant ?



Exemple

Étape 1 : Définition du projet.

AUTRES FONCTIONNALITÉS

Rôle supplémentaire

Nom

Couleur

Objectifs

Compétences

Règles

1. Cliquez sur le «+» en bas du Rôle pour lui ajouter un Rôle supplémentaire.

Tâche liée au rôle supplémentaire

Rôle

2. Pour repérer les Tâches spécifiques à ce Rôle supplémentaire, cliquez sur la Tâche et sélectionnez ce Rôle supplémentaire dans la liste de la tuile de la barre latérale..

Tâche

Positionner dans l'ordre les balises HTML principales

3. La Tâche porte la couleur du Rôle supplémentaire qui lui a été attribué.

Rôle supplémentaire



Description

Il s'agit d'un rôle additionnel à adjoindre en bas d'une tuile Rôle. Cela permet d'ajouter des objectifs, compétences, règles et tâches **spécifiques** à ce rôle.



Questions à se poser...

- Y a-t-il un rôle additionnel à ajouter à un rôle ?
- Si oui, qu'est-ce que cela changera dans le scénario ?



Exemple

Rôle 1 : Community manager de la boulangerie.
Objectif : faire connaître les produits du moment aux abonnés sur les réseaux sociaux pour attirer plus de clients.
Compétences : a les identifiants du compte Facebook et Instagram de la boulangerie et sait les utiliser.
 Pas de règles spécifiques. Les Tâches «Prendre des photos des produits» et «Mettre en ligne les nouveautés» auront la **couleur** associée sur leur tuile.

AUTRES FONCTIONNALITÉS

Tâche alternative

Partir d'un template / Partir de zéro

Tâche alternative



Description

Elle permet de signaler qu'une Tâche peut être **réalisée ou non**. À la différence d'une Tâche annexe, cette tuile peut transformer une Tâche obligatoire en Tâche alternative, c'est-à-dire qu'elle sera **utile** pour l'avancement de la quête principale mais il est possible que le Rôle ait à **choisir** entre plusieurs Tâches alternative durant un tour de jeu et en réalise d'autres durant un autre tour de jeu.



Questions à se poser...

- Y a-t-il plusieurs manières d'atteindre les objectifs pédagogiques ?
- Est-ce que cette tâche est commune ? Quelles conséquences cela aura sur l'autre rôle ?



Exemple

Rôle 1 : Le joueur aurait le choix entre deux Tâches : «Acheter des cadeaux» ou «Fabriquer des cadeaux». Les deux seraient alternatives : nécessaires mais l'une des deux suffit.

AUTRES FONCTIONNALITÉS

Créer un nouveau personnage

+ Nom

Description

Couleur

Créer

Tuile personnage

Création du personnage

Créer un nouveau personnage

+ Nom

Description

Couleur

Créer

Personnages

+ Nom

Description

Couleur

Supprimer

Affecter un personnage déjà créé

+ Nom

Sélectionner

Personnage(s) utilisé(s)

Dans la barre latérale au clic sur une Tâche.

Tâche

Positionner dans l'ordre les balises HTML principales

1 UT  Prérequis

Personnage



Description

Si des personnages non joueurs (**PNJ**), doivent intervenir dans le scénario, ils peuvent apparaître sur les Tâches en question. Pour cela, créez d'abord le personnage puis cliquez sur la Tâche dans laquelle il intervient et sélectionnez-le dans la barre latérale. La couleur choisie pour ce personnage apparaîtra sur la Tâche. Cela permet de les repérer plus facilement. L'enseignant peut être considéré comme un personnage s'il n'a pas un Rôle à part entière..



Questions à se poser...

Y a-t-il des PNJ qui doivent intervenir dans le jeu ?



Exemple

Rôle 3 : Les clients du primeur peuvent être matérialisés par des «Personnage».

AUTRES FONCTIONNALITÉS

Ressources (& attributs)



Description

La tuile bleue représente les ressources du Rôle et peut aussi concerner ses attributs (force, dextérité, intelligence avec par exemple le pourcentage associé). Les ressources liées aux Règles du jeu sont communes à tous les joueurs. La rareté est utile si vous souhaitez ajouter un côté ludique avec des éléments plus rares en fonction du niveau du jeu ou du rôle.



Questions à se poser...

- Y a-t-il des ressources à utiliser dans des Tâches ?
- Sont-elles communes ou propres à un Rôle ?



Exemple

Rôle 3 : Au début du jeu, le primeur n'a aucun fruit. Une fois sa livraison faite, son stock augmente et peut en vendre.

Dans la tuile Rôle, les ressources et compétences sont propres à ce Rôle.

Ressources & compétences

Nom

Nombre / stats

Rareté

Type

-

+

Ressources / objets

Nom

Quantité

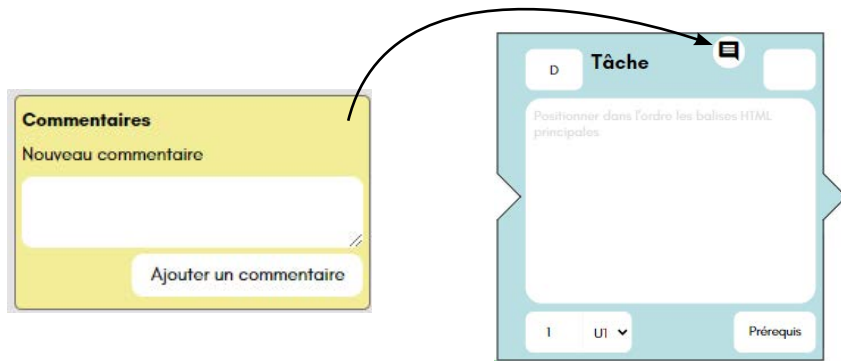
Rareté

-

+

Dans la tuile Règles du jeu, les ressources sont partagées avec tous les Rôles.

AUTRES FONCTIONNALITÉS



Commentaires



Description

Si vous souhaitez ajouter des informations à une tuile, vous pouvez écrire un commentaire. Cette tuile est présente dans la barre latérale au clic sur n'importe quelle tuile. Si vous ajoutez un commentaire, une icône apparaîtra sur la tuile en question pour le signaler.



Questions à se poser...

Ai-je quelque chose à ajouter, ne pas oublier concernant cette tuile ?



Exemple

Ne pas oublier d'imprimer le document à leur distribuer.

AUTRES FONCTIONNALITÉS

Pièces jointes



Description

Cette tuile vous permet d'attacher des éléments multimédias à un élément du scénario. Vous pouvez attacher des images, sons, vidéos, documents de tous types.



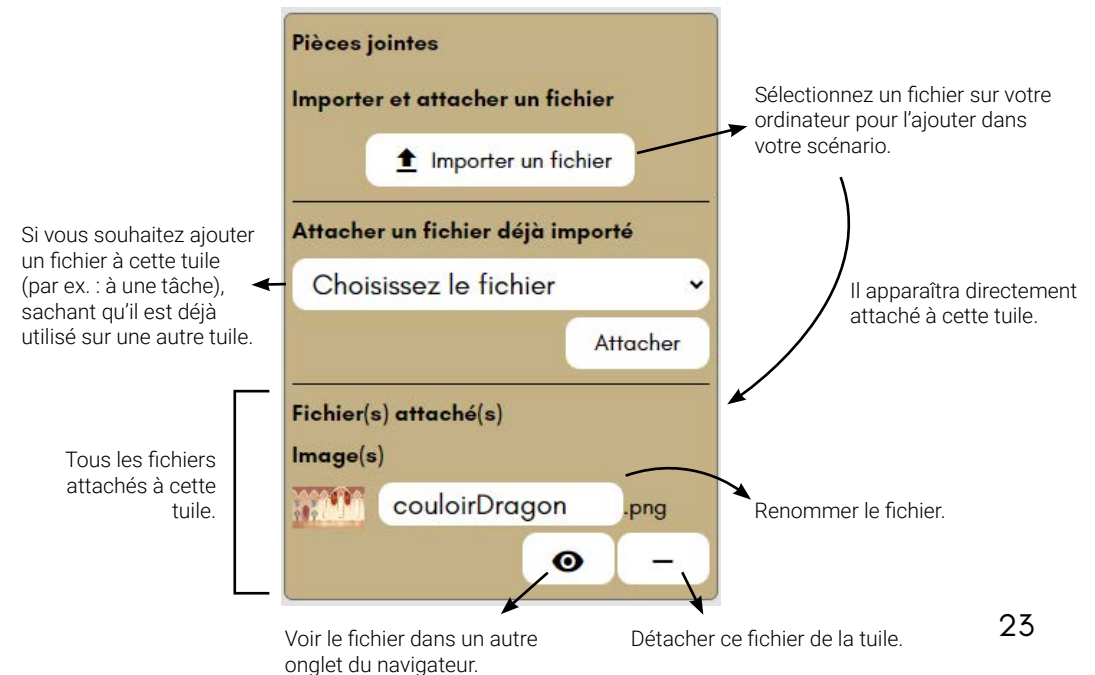
Questions à se poser...

Ai-je besoin d'un décor, d'une musique (d'ambiance) ou d'un fichier pour cette tâche ?



Exemple

Les fichiers sons peuvent être les voix des Personnages Non Joueurs, les sons peuvent être des effets lors d'interactions avec des éléments du décors, vous pouvez joindre également des fichiers d'objets 3D, etc.



AUTRES FONCTIONNALITÉS

Occurrence du rôle



Description

Cette tuile, visible dans la barre latérale au clic sur un Rôle, permet de choisir combien de joueurs représenteront chaque rôle si le nombre de joueurs est amené à varier.



Questions à se poser...

- Y aura-t-il un nombre de joueurs constant pour cette mission ?
- Si le nombre varie, quelles conséquences cela aura sur les autres rôles ?



Exemple

Rôle 2 : Si je souhaite 2 boulangers lorsqu'il y a entre 4 et 6 joueurs, il sera écrit sur la tuile «2 entre 4 et 6 joueurs».

Occurrence du rôle

1 entre 0 et 0 joueurs

+

Résultats / Récompenses

Type Objet

1

+

Résultats / Récompenses



Description

Cette tuile, visible dans la barre latérale au clic sur une Tâche, permet de choisir une récompense obtenue par le Rôle à l'issue de cette Tâche.



Questions à se poser...

- Le Rôle doit-il obtenir quelque chose (objet, contact ou compétence) à la fin de cette Tâche ?



Exemple

Rôle 1 : Lorsque le Rôle aura acheté un gâteau chez le boulanger, il obtiendra alors 1 gâteau dans son inventaire (objet à définir dans les ressources du jeu au préalable).

AUTRES FONCTIONNALITÉS

Discussions



Description

Cette tuile permet de rédiger les discussions qu'auront les Rôles avec les PNJ.



Questions à se poser...

- Avez-vous besoin de rédiger les discours d'un PNJ ?



Exemple

Rôle 3 : Discussion entre le primeur et le fournisseur.

Choisissez un PNJ déjà défini.

Discussions

Sélectionner le personnage

Nom John Doe

Ajouter une nouvelle discussion

Intitulé Bonjour

Ajouter

Éditer les discussions

Discussion

Nom de la discussion : Bonjour

☒ Première discussion

Résultats

Type Récupérer un objet

1

clé du bureau

+

Ajouter une phrase

Ajouter une question

Phrase (ID: 0)

Bonjour, bienvenue dans l'équipe. Voici la clé de ton nouveau bureau.

Phrase

Bonjour, bienvenue dans l'équipe. Voici la clé de ton nouveau bureau.

☒ Première phrase

Phrase suivante Aucune

Résultats

+

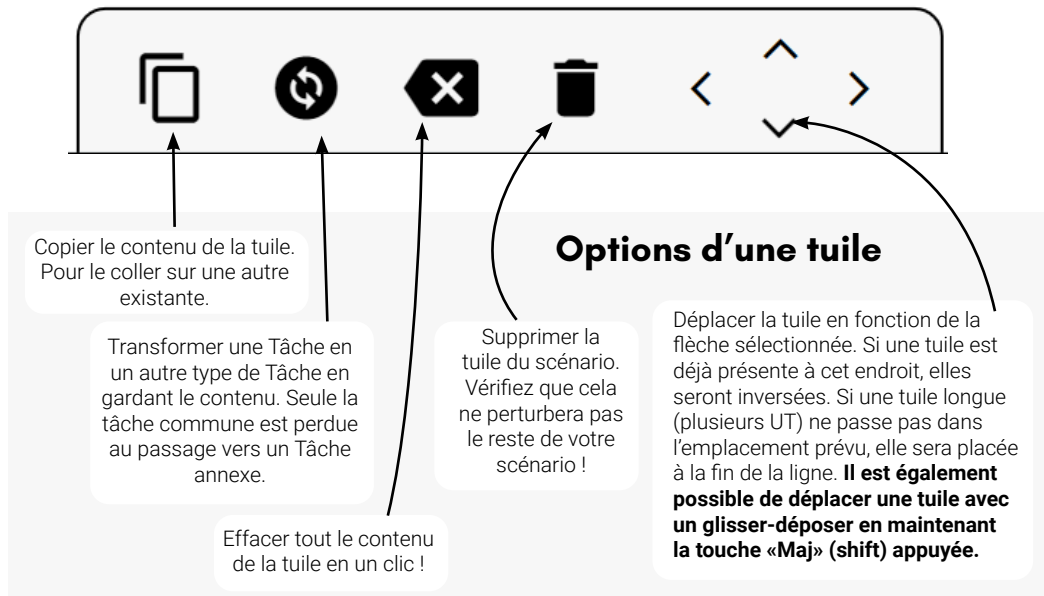
Supprimer la phrase

Fermer

Les récompenses peuvent être données à la fin de la discussion ou d'une phrase ou d'une question.

Si vous récupérez un objet, veuillez à ce qu'il existe déjà dans les ressources du Rôle ou du jeu.

AUTRES FONCTIONNALITÉS



AUTRES FONCTIONNALITÉS

Ce bouton permet de télécharger le scénario actuel pour le sauvegarder et le continuer plus tard.

Celui-ci permet d'importer une sauvegarde pour continuer d'éditer un ancien scénario ou le consulter.

Ceci permet d'activer ou de désactiver les bulles d'information au survol de la souris sur les différentes tuiles.

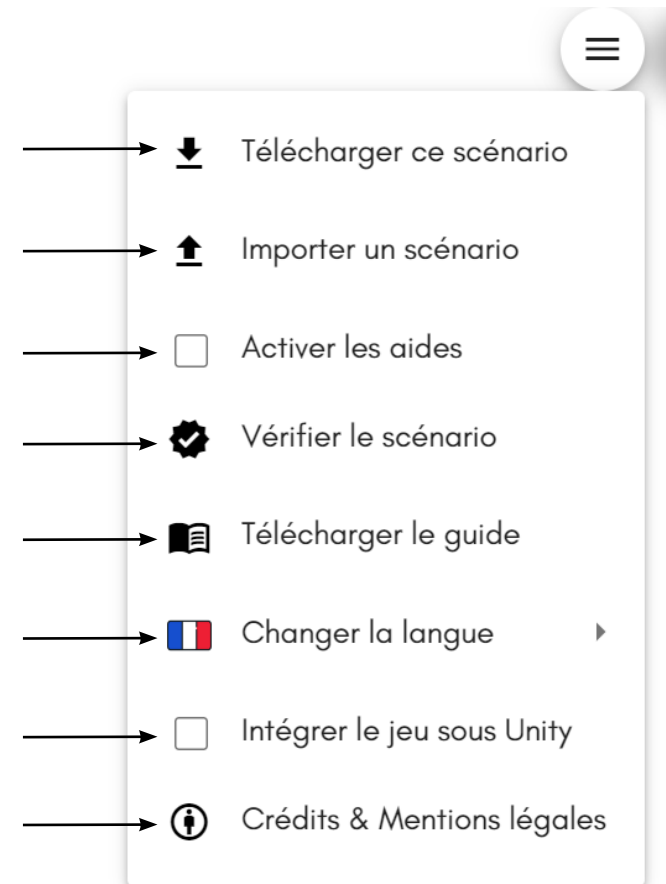
Cette fonctionnalité (en cours d'amélioration) permet de vérifier si les rôles peuvent réaliser leurs tâches communes en même temps.

Ce bouton permet de télécharger ce guide.

Si vous souhaitez modifier la langue du RLG Maker.

À utiliser dans un cadre précis, avec un gabarit de jeu déjà défini sous Unity. Contacter gaelle.guigon@imt-nord-europe.fr pour plus de renseignements.

Pour plus d'informations sur les crédits, licences et mentions légales.



CRÉDITS

RLG Maker conçu par Gaëlle Guigon et Romain Deleau (IMT Nord Europe) dans le cadre d'une thèse de doctorat.

Équipe MOCAH, LIP6 - Sorbonne Université



Ces travaux s'inscrivent dans le projet Nucléofil qui a été financé par le gouvernement dans le cadre du plan de relance.



Icônes : max.icons sur flaticon.com