

Mémoire de fin d’études ESIEA

En quoi le « Serious game » se différencie des méthodes d’enseignement classique ou de l’apprentissage en ligne ?

How a serious game stands between conventional teaching and massive open online courses ?

David MA | Intitulé du cours | Jeudi 14 septembre 2017

Table des matières

[Résumé 3](#_Toc486580841)

[Introduction 4](#_Toc486580842)

[Etat de l’art 5](#_Toc486580843)

[Plan I/ 6](#_Toc486580844)

[Plan II/ 7](#_Toc486580845)

[Plan III/ 8](#_Toc486580846)

[Bilan 9](#_Toc486580847)

[Bibliographie 10](#_Toc486580848)

[Annexes 11](#_Toc486580849)

[Glossaire 12](#_Toc486580850)

# Résumé

# Introduction

Pour conclure le cycle d’ingénieur à l’ESIEA, il nous est requis d’effectuer un stage de fin d’études d’une durée de six mois, non seulement pour la préparation à la vie active mais également pour mettre en pratique les connaissances acquises tout le long du cursus d’ingénieur, enrichir ses expériences professionnelles, ses capacités techniques et personnelles, dans un environnement qui se prête au métier d’ingénieur.

J’ai choisi Viseo Technologies, une société de conseil et de services numériques, pour effectuer mon stage de fin d’études : d’une part, cette première expérience dans une entreprise de services du numérique est un tremplin pour mon orientation professionnelle et d’autre part, elle me permet de devenir pertinent sur le marché du travail actuel car les technologies que j’aborde au sein de mon projet sont en rapport avec les besoins du marché.

Ma mission au sein de Viseo Technologies s’est concentrée principalement autour d’un projet interne dans les technologies du Web, avec des ateliers et formations ponctuelles pour me former avec l’environnement technique qui entoure le projet.

Dans ce mémoire, je détaillerai le contour de mon projet en parlant de l’entreprise d’accueil dans un premier temps, ensuite j’aborderai les différents objectifs fixés pour le sujet que j’ai eu la chance de choisir parmi d’autres, ainsi que les intérêts de l’entreprise dans la réalisation de ce projet.  
Enfin, je présenterai mon sujet d’études de mon mémoire à travers un état de l’art, sujet qui se rapproche étroitement du but de ma mission, dont l’objet porte sur le « Serious Game ».

# Etat de l’art

### Prélude :

L’enseignement est un sujet qui englobe notre quotidien, que ce soit le fait d’apprendre de nouvelles connaissances, d’exercer un métier ou apprendre à pratiquer un sport. De manière générale, la personne qui enseigne un savoir, des connaissances ou des bonnes pratiques arrive à transmettre son savoir-faire à d’autres personnes. En revanche, pour un groupe de personnes ou une audience, c’est là que les résultats diffèrent : puisque toute personne est différente, il n’est pas admis que si l’on suit un enseignement, on puisse acquérir et maîtriser l’art ou le sujet en question du premier coup. Par exemple, parmi un groupe d’étudiants classique, la distraction, le manque d’attention ou le manque de connaissances au préalable sont des facteurs qui déterminent l’efficacité d'un cours.

La solution que j’étudie est le « Serious Game » où l’on pose un cadre, on assimile des rôles propres à chaque personne et, la plupart des cas, ces personnes doivent résoudre un problème posé. Le cadre est fictif, les rôles désignés se rapportent à la vie réelle et souvent, le problème à résoudre est un cas courant de la vie quotidienne. Le but du « Serious Game » est de faire intervenir tous les « participants », leur permettre de se projeter dans des rôles qu’ils ne maîtrisent pas et d’une certaine manière, « vivre » dans un contexte particulier. Comme il s’agit de participer à un jeu, on peut se permettre de faire des erreurs, tout comme remplir parfaitement le rôle comme demandé. L’intérêt majeur du « Serious Game » provient du fait que les « participants » se mettent dans les conditions du jeu, se sentent plus impliqués par les sujets et thèmes abordés, et enfin c’est une occasion pour les « joueurs » de mettre en pratique leurs connaissances, de se concentrer sur leurs tâches respectives et de s’approprier les codes selon le contexte choisi.

Dans le cas d’une entreprise de services numérique comme VISEO Technologies, le projet I-Learning est un « Serious Game » permettant aux collaborateurs de suivre des formations et de monter en compétences. Il présente des exercices de type quiz et des exercices de type « poupée » : le premier correspond à résoudre plusieurs questions en sélectionnant les bonnes réponses tandis que le second propose une sorte de « puzzle » où il faut rassembler les bonnes réponses avec les énoncés proposés afin de remplir certains objectifs fixés par le jeu. Lorsque l’on a complété le jeu, on découvre nos résultats et on a également accès aux explications des réponses pour vérifier que l’on a bien assimilé le sujet.

# Plan I/

L’enseignement prend une grande place dans la manière de vivre, de penser mais également sur les connaissances acquises, passées et futures.  
Lorsque l’on naît, on doit une grande partie de cette éducation à l’attention qui nous est accordée par les parents : arrivé à un stade où l’on commence à marcher, à pouvoir former des mots et à comprendre certains concepts, principes, on débute par l’école maternelle

# Plan II/

# Plan III/

# Bilan

# Bibliographie

# Annexes

# Glossaire