1. Introduction
   1. Entreprise d’accueil
   2. Projet
2. Etat de l’art
   1. Recherche bibliographique commentée
   2. Analyse critique sources retenues
   3. Synthèse pour comparer différents points de vue et proposition conclusion
3. Dimensions techniques du travail du stagiaire
   1. Conception
   2. Réalisation
   3. Mise en œuvre produit industriel / service / organisation ou logiciel
   4. Détails travaux contribués et rôle propre au sein de l’équipe
   5. Planification travaux
   6. Difficultés rencontrées
   7. Choix et décisions influents
4. Dimensions humaines & managériales internes à l’entreprise
   1. Présentation « analytique » processus d’entreprise
      1. Conduite projet
      2. Aspects organisationnels
      3. Gestion changement
      4. Travail en groupe
      5. Enoncé des objectifs individuels et de l’équipe
      6. Contribution à l’atteinte des objectifs
      7. Difficultés rencontrées
      8. Aides reçues
   2. Difficultés propres à l’entreprise / service à aborder de façon professionnelle pour que le jury ait une appréciation réaliste des conditions du travail réalisé
5. Conclusion
   1. Ensemble expérience technique & humaine **BILAN**
   2. **Possibilités évolution projet / produit**
   3. **Perspectives personnelles d’évolution**
6. Bibliographie
7. Annexes (- de 50 pages)
   1. Documente le mémoire mais non obligatoire à la compréhension
   2. Document / élément que je n’ai pas rédigé
   3. Glossaire des sigles, acronymes & termes techniques

Auto formation contre système éducatif ?

Un modèle de serious game à grande échelle ? => Modèle blockchain

Assistants virtuels / livre ou exercice numérique de tout genre / contenu avec multiples possibilités

Interf métaphorik :

Application sans apprentissage

Logiciel utile et utilisable

Pédagogie par le jeu

Objectif : préparer l’oral et produire l’écrit

Gamification apprentissage technique

Différence entre coder et développer

( maximum de valeur )

Technos, types de prog (object, fonctionnel, interactif) => design pattern => code autodocumenté

Cadre de la problématique (cible, niveau d’éducation, sujet d’apprentissage, …)

Le « Serious Game » est-il la meilleure manière d’enseigner ?

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

Problème : de + en + les élèves / étudiants / personnes

En quoi le SVG est un atout pour rendre les sites plus interactifs ? //

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

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.

C’est là qu’intervient 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.