Game Play   
pour un Serious Game de conférence scientifique

inspiré du Game Design Kit : http://www.learninggamesnetwork.org/profile/?idp=3#

Equipe :

Samuel Szoniecky

# Explore

## E1

### Que voulez-vous savoir de plus?

1. Comment rendre plus intéractif une conférence scientifique ?
2. Comment intéresser des amateurs à une conférence ?
3. Comment évaluer l’attention dans une conférence ?

### Que voulez-vous que les autres apprennent de plus ?

1. L’expression d’un questionnement
2. La confrontation avec l’inconnu qu’il soit humain ou de connaissance

## E2

### Décrire votre stratégie pour apprendre plus sur les sujets concernés

Mettre en situation les étudiants à la fois pour concevoir un game play de conférence et pour expérimenter ce game play dans le cadre d’une conférence dédiée aux nouveaux design industriel : <http://digitallyours.fr/enmi2012/>

## E3

### Lister vos sources.

Le Game Design Tool Kit comme méthode de conception d’un game play : [http://www.learninggamesnetwork.org/profile/?idp=3#](http://www.learninggamesnetwork.org/profile/?idp=3)

Le site de la conférence pour le planning du jeu : <http://digitallyours.fr/wp-content/uploads/enmi-dec2012-programme-2012-11-08.pdf>

## E4

### D’où le plaisir arrive des sujets ?

* De la découverte d’une expérience inconnu
* De la réalisation d’un objectif commun
* De la compétition entre les équipes

### Qu’est-ce qui est amusant dans vos sujets ?

* Faire quelque chose qui n’existe pas
* voir en direct l’évolution des scores
* comprendre ce qu’on ne connaissait pas

## E5

### Où apparait \* La liberté d'expérimentation \* dans votre sujet ?

* dans la participation à une événement public et gratuit
* dans une expérimentation nouvelle

## E6

### Où apparait \* La censure \* dans votre sujet ?

* dans une participation qui gène la conférence

## E7

### Où apparait la \* liberté d’identité \* dans votre sujet ?

* la possibilité de devenir un chercheur
* la possibilité de devenir un concepteur de jeu
* la possibilité de devenir un jouer

## E8

### Où apparait la \* liberté de l’effort \* dans votre sujet ?

Dans la conception du jeu et l’expérimentation lors de la conférence

## E9

### Quel vocabulaire, définition et faits sont critiques pour comprendre votre sujet ?

* L’utilisation de twitter
* les dédales de beaubourg
* les discours trop scientifiques

## E10

### Quels sont les processus et les procédures importantes pour fructifier votre sujet ?

* que les participants à la conférence ne se rendent compte de rien
* que les joueurs apprennent quelque chose

# Discover

## D1 : But de l’apprentissage

### Que voulez-vous que les joueurs apprenent ?

* A “bien se tenir” dans une conférence
* A concevoir un serious game
* A poser des questions
* A exprimer une interprétation

### Quel est le public ?

Le jeu s’adresse à des étudiants à partir de la licence

La conception s’adresse à des étudiants en hypermédia et/ou en design d’information et/ou en création numérique

## D2 But global du jeu

### Pour gagner le joueur doit...

* ne pas être exclu du jeu pour faute grave en ne respectant pas les règles implicites dans une conférence :
  + ne pas interrompre
  + garder le silence
  + ne pas importuner un participant
  + révéler qu’on fait un jeu
* remporter un maximum de point

## D3 sous objectifs du jeu

### Pour avancer d’un niveau, le joueur doit...

* faire un tweet = 1 point
* prendre une photo = 1 point
* poser une question = 3 points
* ramener une carte de visite = 5 points
* entretenir une correspondance par mail = 10 points

## D4 Niveaux et challenges

### Les étapes du jeu sont :

Il n’y a pas de contrainte pour passer d’un niveau à l’autre sauf pour la première et deuxième étapes

* s’inscrire à la conférence
* se rendre à la conférence (à l’heure)
* écouter les intervenants
* intervenir lors des questions
* prendre des contacts pendant les pauses
* continuer les échanges après la conférence

## D5 Règles

### Buts spécifiques

Pour chaque action de jeu les règles D2 s’appliquent

Pour les action spécifiques les règles sont les suivantes

* faire un tweet = 1 point
  + utiliser le # de la conférence pour le tweet
  + un retweet ne compte pas
* poser une question = 3 points
  + lever la main mais ne pas être intérroger ne compte pas
  + la question doit être intelligible
  + si la réponse doit être résumée dans un tweet
* prendre une photo = 1 point
  + la photo doit être accessible sur le web pour être comptabilisée
* ramener une carte de visite = 5 points
  + la carte de visite doit être présentée pour être validée

est-il besoin de préciser qu'il va de soi que la demande de carte de visite doit répondre aux principes de bienséance qui règnent en ces lieux de pensées et de culture ?

Autrement dit, il n'est pas souhaitable de se manifester trop impétueusement ou de procéder en masse en s'attroupant autour du conférencier, sous peine de contrevenir à ces règles de bonne tenue et de porter préjudice à vos institutions d'appartenance, qui sont d'honorables universités ou écoles, aussi honorables que vos personnes.

=> Vous l'avez de vous-même compris, la pointification de 5 points concernant les cartes de visite correspond à une interaction en face-à-face avec l'intervenant ayant du sens, et dont la transmission de la carte de visite professionnelle résulte (donc, il ne s'agit pas de demander d'emblée : "j'ai besoin de votre carte de visite pour telle ou telle raison")

* entretenir une correspondance par mail = 10 points
  + il faut au moins une réponse pour que la correspondance soit validée

## D6 Score

### Les joueur gagnent des point et reçoivent leur résultats...

les points et les résultats seront consultables en temps réel sur un site web dédié à cet effet.

les spécifications de ce sites permettront de préciser les calculs.

## D7 Elémént clef créatif

### Lieu du jeu, contexte et description...

Le jeu se déroule lors de la conférence :

Entretiens du Nouveau Monde Industriel - 17 et 18 décembre 2012

Digital Studies : organologie des savoirs et technologie industrielle de la connaissance

17 et 18 décembre 2012 : Grande Salle du Centre Pompidou au Centre Georges Pompidou - Place Georges Pompidou. 75004 Paris

## D8 Personnages

### Le joueur joue le rôle ... et a des accessoires spécifiques, des fonctionnalités.

* Le joueur joue le rôle d’un conférencier.
* Il joue en équipe
* chaque équipe doit avoir à disposition
  + un outil pour tweeter
  + un appareil photo

## D9 Personnages

### Protagoniste (s): Pouvoirs, accessoires et caractéristiques

Les membres d’une équipe peuvent exclure un membre d’une autre équipe s’il ne respecte pas les règles D2

l’exclusion se fait par un vote à l’unanimité

## D10 Personnages

### Antagoniste(s): Pouvoirs, accessoires et caractéristiques

Il n’y a pas de relation antagonistes entre les personnages

## D11 Design

### Tendance générale du graphisme

il n’y a pas de tendance particulière pour le graphisme

## D12 Design

### Elements d’interface utilisateur et menus

Les intéractions se font par le biais d’interfaces Web :

cartographie conceptuelle, par exemple : <http://localhost/jardindesconnaissances/public/tweetpalette>

* formulaire iconique, par exemple : <http://localhost/trombino/trombino/public/evaletu>
* Twitter
* mail
* google formulaire

## D13 Design

### Elements de contrôle pour la saisie et la navigation...

* clavier
* clic
* appareil photo

## D14 Design

### Musique

Aucune musique n’est prévue

## D15 Design

### Effets spéciaux

Aucun

## D16 Design

### Dialogue/ interaction des personnages

L’interaction se fait par une plateforme de vote pour l’exclusion d’un des joueurs

### 

### 