

## **Volet 1: Conception d'un Jeu Éducatif**

Depuis quelques années, il semble que le public se retrouve dans une situation où le manque d'activité sociale est, d'une façon ou d'une autre, considéré comme étant normal au quotidien. Un tel comportement peut également mener à un manque d'ouverture et d'intérêt pour le monde qui nous entourent. Il serait donc définitivement important de ne pas exposer cette façon de vivre aux générations à venir en utilisant un moyen qui pourrait au moins inciter un intérêt à vouloir en savoir davantage sur notre planète. Malgré sa nature «à distance», les jeux vidéo peuvent être une bonne méthode d'approche, que ce soit un jeu de type Flash ou un résultat qui va plus en profondeur. Alors que la plupart des jeux éducatifs qui peuvent être retrouvés dans les sites web de plusieurs institutions scolaires, il devrait être important de considérer l'engagement de l'élève en tentant une approche qui ferait plus «jeu vidéo» qu'un simple devoir en ligne. Cela pourrait inclure une direction artistique et un sens de défi qui irait un peu au-delà d'un jeu qui passe du point A au point B, un problème récurrent sur la majeure partie de ces types de jeux.

Sachant que le jeu prendra une approche classique de jeu vidéo, la façon d'apprendre changera en relation avec les éléments inclus, dont un chronomètre, une barre de score et un compteur de vies. Si les jeux vidéo peuvent permettre d'apprendre des concepts et de développer des réflexes, il serait donc une bonne idée de combiner le jeu et l'éducation pour générer un niveau d'intérêt. Un niveau similaire à ce qu'un joueur peut ressentir lors d'une partie d'un jeu officiel sur console ou ordinateur. En encourageant le joueur à répondre à toutes les questions avant la fin du temps alloué, il est donc incité à mettre plus d'efforts pour le terminer ou pour simplement obtenir un meilleur score.

Le jeu consiste d'une série de questions en lien avec les drapeaux du monde et de la géographie générale en format quiz. Les questions seront à choix de réponse et le chronomètre sera l'obstacle principal du joueur. À chaque question, une image et/ou une boîte de texte apparaît à l'écran, il doit donc choisir la bonne réponse parmi les choix donnés en cliquant sur le bouton associé à la réponse. Si le choix est correct, aucune vie n'est perdue et le score augmente de un point. Sinon, il perd simplement une vie et passe à la prochaine question. Le joueur revient à l'écran titre s'il perd toutes ses vies.

Le public cible serait les jeunes entre 9 et 12 ans. À un tel âge, il y aurait une demande de contenu un peu plus engageant et le rythme et format du jeu pourrait mieux raisonner avec cette tranche d'âge en prenant le style d'un jeu indépendant.