



Guide pratique pour la création de *Serious Game* dans les institutions muséales

ARIELLE ACOSTA PERELMAN
ALIZÉ SIBELLA-SUNALP
VÉRONIQUE FORGET

TABLE DES MATIÈRES

1	Création d'un <i>Serious Game</i> (SG)	18	7. Ajouter des éléments interactifs
2	Que faut-il?	19	8. Ajouter des smartblocks
	Comment créer un parcours?	20	9. Ajouter du contenu externes
3	1. Choix des œuvres	21	10. Modifier un fond
4	2. Création d'un univers	22	11. Visualiser vos pages
5	3. Création d'un scénario	23	12. Modifier du texte
6	4. Création des énigmes	26	13. Créer un élément interactif et lier des pages
8	5. Création du parcours	32	14. Présenter
9	Présentation de l'outil : Genial.ly	35	15. Pour plus d'infos...
	Comment fonctionne l'application?	36	Créer votre propre <i>Serious Game</i>
10	1. Inscription	37	1. Créer votre document
11	2. Sélectionner une présentation	38	2. Créer vos pages accueil et introduction
12	3. Créer une présentation	39	3. Créer vos énigmes et choix de réponse
15	4. Ajouter du texte	41	4. Ajouter des indices
16	5. Ajouter une image	42	5. Créer une conclusion
17	6. Ajouter des éléments icônographiques	43	Exemple : À la rencontre de Felix Leclerc

CRÉATION D'UN SERIOUS GAME (SG)

Dans *Apprendre avec les Serious Games*, Chen et Michael parlent de cet outil d'apprentissage comme faisant appel à différentes ressources multimédia (images, vidéos ou son)[1]. Alvarez, Djaouti et Rampnoux, quant à eux, définissent les SG comme un « dispositif, numérique, dont l'intention initiale est de combiner [...] des aspects utilitaires ("serious") [...] à des ressorts ludiques issus du jeu [...] ("game"). »[2]

Comme vous le savez, le public est plus changeant que jamais. Aujourd'hui, il importe de replacer celui-ci au cœur de l'expérience muséale, car c'est ce qu'il

vient chercher : une expérience. Il apparaît donc que les SG associent un univers vidéoludique à un scénario utilitaire, en ce sens que le scénario doit, à la fois, avoir une dimension persuasive (diffuser un message audio ou graphique), une dimension démonstrative/éducative (dispenser un entraînement) et une dimension informative (favoriser l'échange de données).

[1] Michael, D., Chen, S. *Serious Game : games that educate, train and inform. Course Technology PTR.* p. 312. 2005.

[2] Alvarez, J., Irrmann, O., Djaouti, D. *Design Games and Game Design: Relations Between Design, Codesign and Serious Games in Adult Education.* ISTE Ltd and John Wiley & Sons, Inc. 2019

QUE FAUT-IL?

- 1 Des oeuvres et un espace de circulation pour le joueurs**
- 2 Un téléphone intelligent avec une connection internet**
- 3 Un ordinateur pour la création du jeu**

COMMENT CRÉER UN PARCOURS

1 Choix des œuvres

Commencer par sélectionner des œuvres. Pour vous faciliter la tâche, vous pouvez prendre des œuvres sur un même thème : artiste, mouvement artistique, période de création, couleur, type, etc. Pour notre exemple, nous allons nous concentrer sur cinq œuvres.

Pour chaque œuvre, noter les informations que vous souhaitez partager au public.

Posez-vous les bonnes questions:

- À qui s'adresse ce jeu?
- Que voulez-vous faire apprendre?
- Quelle est la durée maximum du parcours?

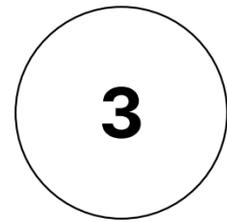
COMMENT CRÉER UN PARCOURS

2 Création d'un univers

Afin de rendre l'expérience plus immersive, il est pertinent de créer un univers. Celui-ci peut être simplement celui d'une visite de musée conventionnelle. Sinon, vous introduisez vos joueurs dans un autre monde : enquête policière, science fiction, fantastique, conte pour enfants, l'époque de l'artiste, etc.

Une fois l'univers est défini, vous devrez produire une introduction à votre jeu, afin que les participants comprennent dans quel type d'aventure ils embarquent.

COMMENT CRÉER UN PARCOURS



Création d'un scénario

Une fois que l'univers est bien défini, il faut travailler sur un scénario. Il s'agit du fil conducteur qui mènera nos joueurs d'un point à l'autre, avec un objectif à atteindre. L'objectif peut être aussi simple que d'atteindre la fin du parcours. Toutefois, vous pouvez aussi imaginer un parcours où les joueurs devront trouver quelqu'un ou quelque chose, résoudre un meurtre, récolter des objets précieux, pourchasser un voleur, etc.

Le scénario devra donc incorporer les œuvres que vous avez choisies. Elles deviennent des indices pour votre parcours.

COMMENT CRÉER UN PARCOURS

4 Création des énigmes

Il existe deux types de parcours : séquentiel et non séquentiel. Pour ce tutoriel, nous allons faire un parcours séquentiel, c'est-à-dire que les participants devront suivre chaque étape dans un ordre défini. Il vous faudra donc décider de l'ordre de chaque œuvre.

À chacune de ces œuvres, imaginez une question dans la réponse se retrouve sur l'œuvre elle-même,

dans les informations fournies, où autour de l'œuvre.

Voici des types de questions possibles :

- Quelle est la date de création de l'œuvre?
- Quels personnages y retrouve-t-on?
- Nommez une ressemblance entre cette œuvre et sa voisine de droite?
- Combien de ___ retrouve-t-on sur l'œuvre?
- Quelle est l'œuvre la plus/la moins ___ dans cette pièce?

COMMENT CRÉER UN PARCOURS

4 Création des énigmes

Les questions peuvent aussi relever de connaissances autres que celles fournies par l'œuvre. Par exemple, des connaissances mathématiques, géographiques ou musicales pourraient être mises à l'épreuve.

- Cacher un indice dans un casse-tête
- Faire deviner un chanson connue
- Utiliser un horloge bloquer comme combinaison de chiffre

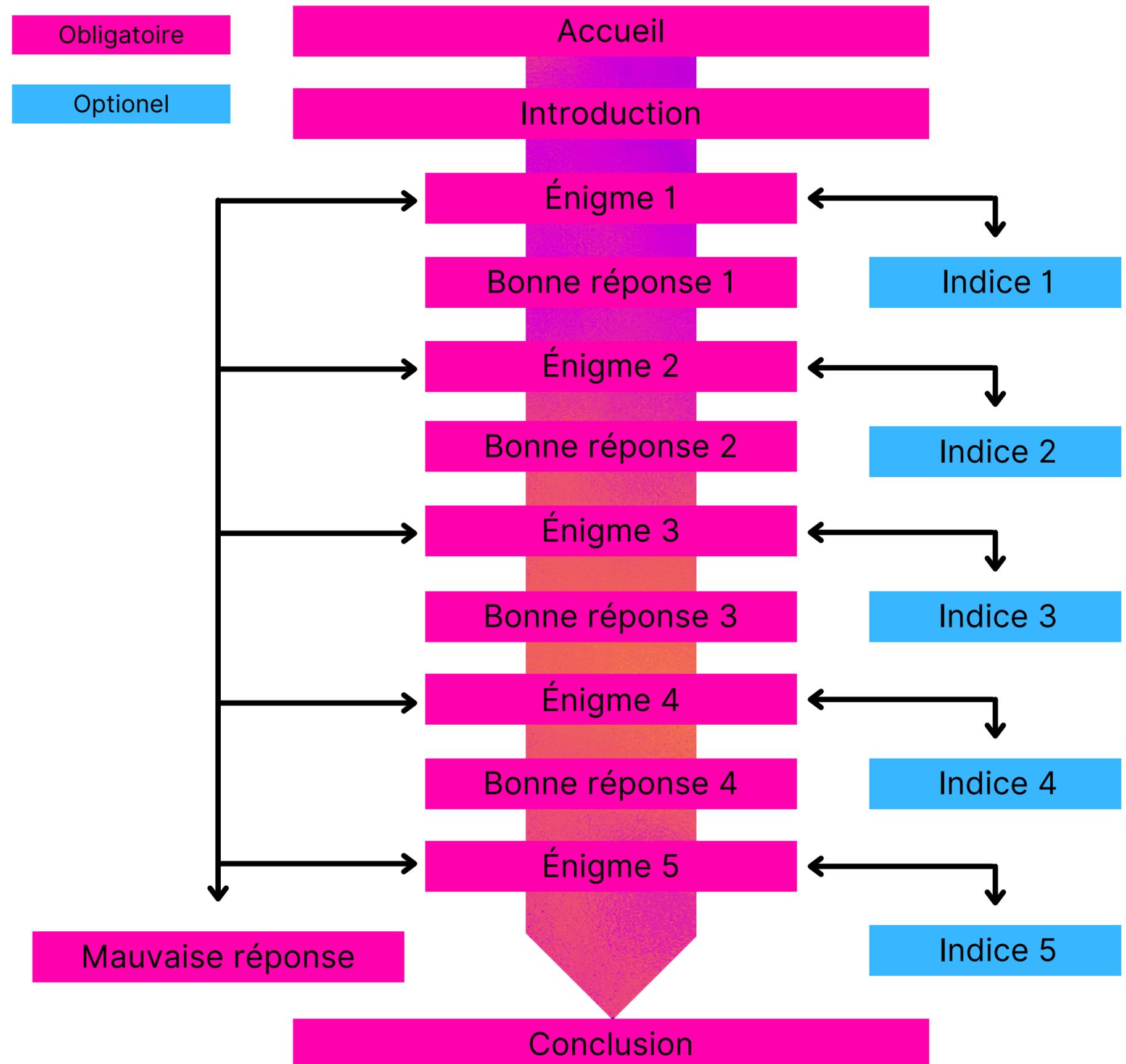
- Associer des chiffres à des couleurs
- Indiquer la direction à regarder par une série de flèches
- Cacher un indice dans le décor de la salle
- Le décor peut faire partie de l'indice (nombre de tableau, de chaises, etc.)
- L'indice n'est lisible qu'à travers un miroir

N'hésitez pas à parcourir le web pour plus d'inspiration.

COMMENT CRÉER UN PARCOURS

5 Création du parcours

Assembler votre création en un même parcours. Entre chaque énigme, assurez-vous d'avoir une transition et suffisamment d'informations pour indiquer aux joueurs la suite de l'aventure. De plus, il faut penser à un message en cas de réussite au d'échec à une énigme. Si vous pensez qu'une question peut s'avérer difficile, il vous est possible d'ajouter des indices.



PRÉSENTATION DE L'OUTIL : GENIAL.LY

Genial.ly est une application en ligne qui permet de créer des visuels interactifs comme des infographies ou des présentations interactives. Cette plateforme propose de nombreuses fonctionnalités. Il est possible d'y intégrer du texte et/ou des images, des icônes, des illustrations, des formes, des graphiques et des tableaux, de rediriger vers un site internet, de lire un fichier audio ou une vidéo. Et même des cartes interactives, ou des Serious Games comme des Escape Games ou des jeux d'énigmes !

Son utilisation est simple et intuitive. L'interface est disponible en français. Il existe une version freemium et une version payante dont la souscription va de 1,25 euros pour les étudiants à 79,15 euros pour que des collaborateurs puissent travailler à 5 sur un même compte (prix mensuel si abonnement annuel). Cette version premium permet d'accéder à d'autres fonctionnalités, comme des présentations, des gabarits ou des images et des icônes, pour ne citer que quelques exemples.

COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

1 Inscription

Rendez-vous sur le site internet <https://app.genial.ly>.

Pour démarrer, il importe de créer un compte ou de se connecter à l'aide d'un compte du type Google, Facebook, Twitter ou encore LinkedIn.

La plateforme vous demande dans quel secteur vous travaillez (exemple) puis vous invite à choisir votre type de profil (exemple). Ainsi, Genial.ly adapte les modèles de documents proposés à vos besoins.

Créez votre compte, gratuitement !

M'inscrire

J'ai lu et j'accepte les [conditions d'utilisation](#) et [politique de confidentialité](#) de Genially.

ou m'inscrire avec



Continuer avec Google



Autres

Vous avez déjà un compte? [Se connecter](#)

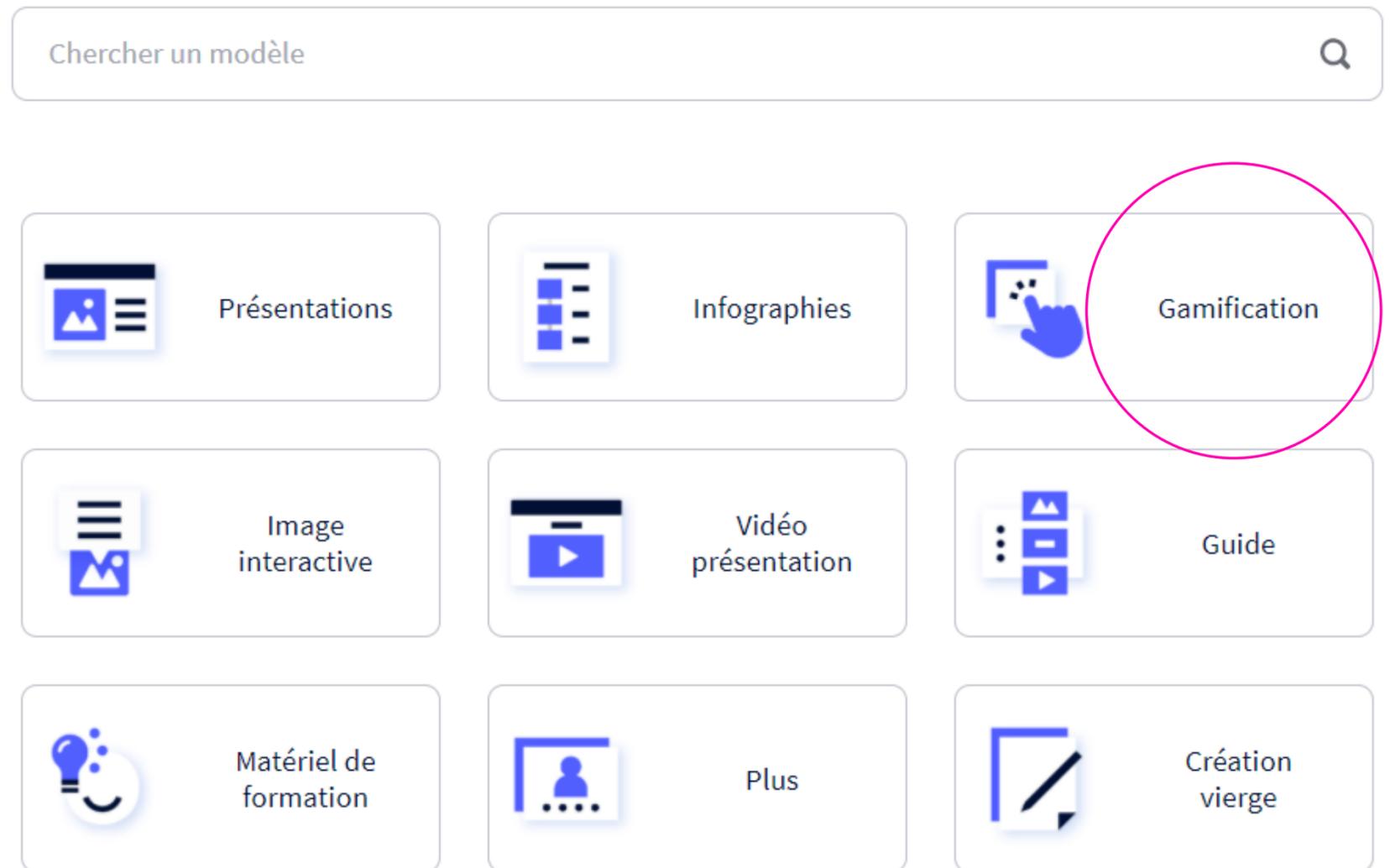
COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

2 Sélectionner une présentation

Une fois l'inscription validée, les fonctionnalités sont rapidement présentées.

Plusieurs possibilités s'offrent à vous en fonction de vos besoins (présentations, infographies, vidéo présentation, guide, gamifications...). Par exemple, dans la section gamification, plusieurs types de jeu sont déjà créés avec un design élaboré pourtant sur des sujets divers; histoire, art et culture, science...

Que pouvez-vous créer avec Genially



COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

3 Créer une présentation

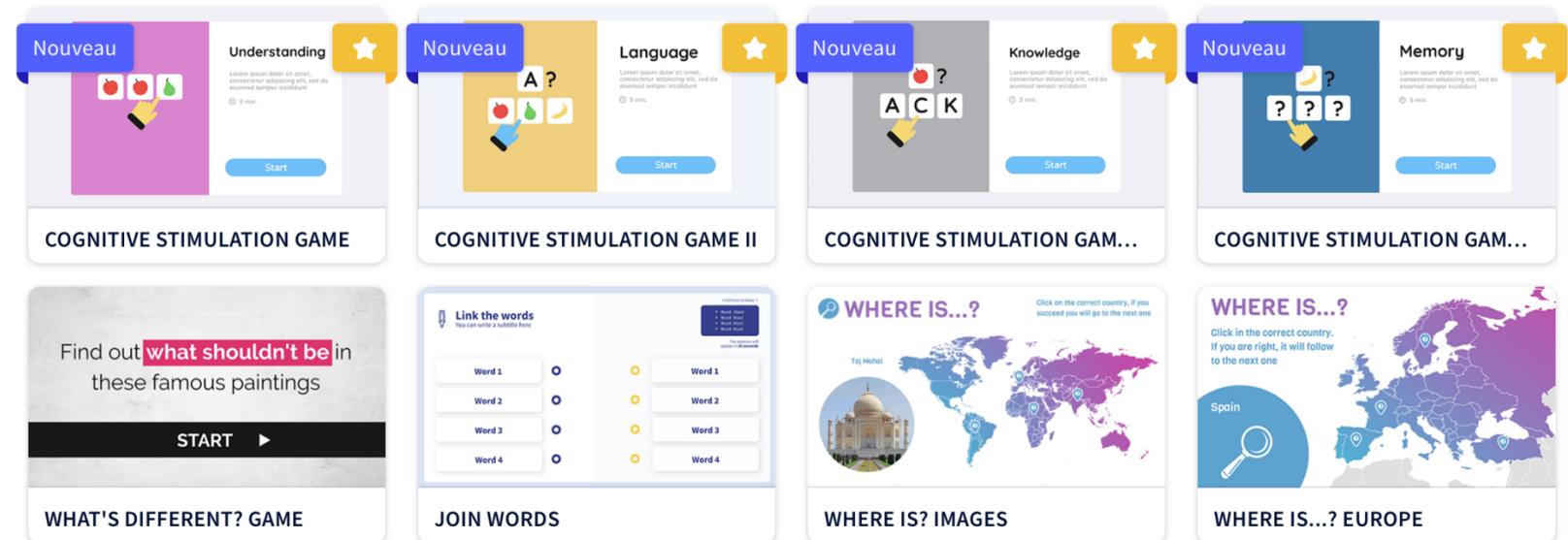
Un grand nombre de présentations sont disponibles.

Tous les modèles n'étant pas gratuits, une étoile vous indique les modèles Premium. Si on clique sur la présentation en question, vous pouvez choisir les couleurs et apercevoir les différentes slides.

Gamification

Créez vos propres contenus basés sur la mécanique de jeu. Idéal pour motiver, captiver, évaluer et promouvoir la mémorisation des contenus.

Jeux



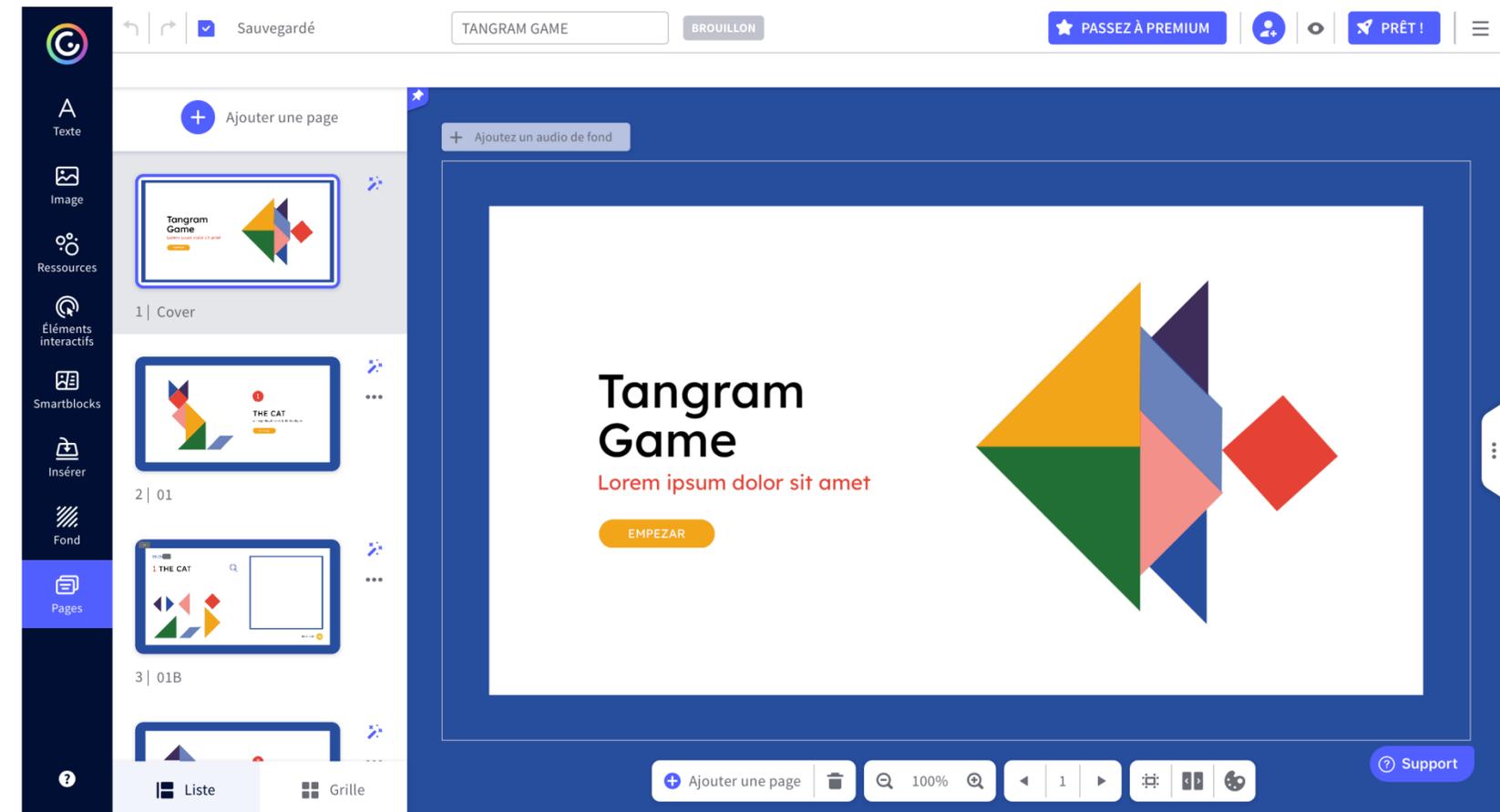
COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

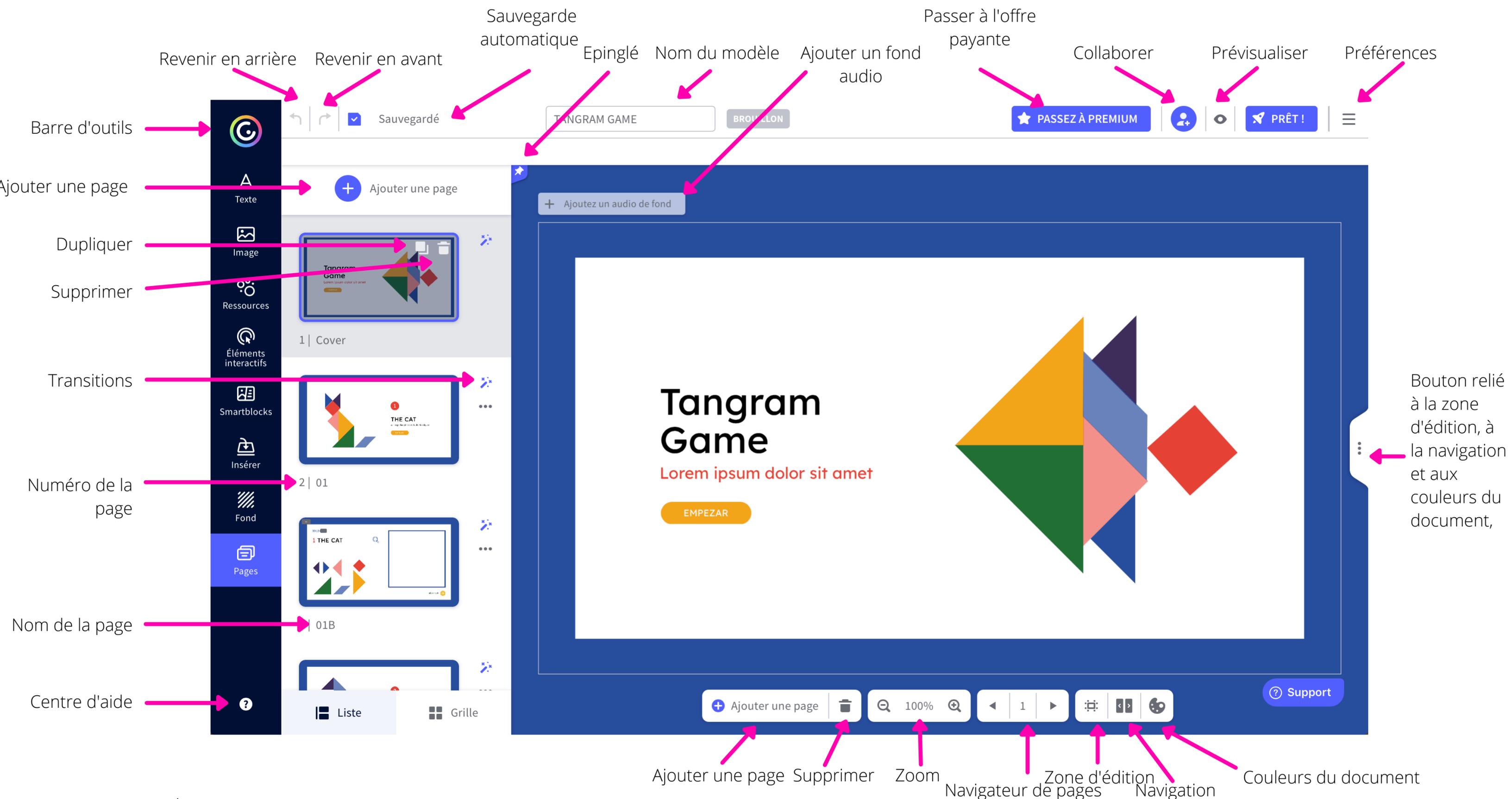
3 Créer une présentation

J'ai choisi le modèle "TANGRAM GAME".

Dans l'ogre d'apparition de la gauche à la droite :

- une barre d'outils (texte, images, ressources...)
- un visualisateur permettant de voir les aperçus des pages
- la page de la présentation ouverte (page 1)





COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

4 Ajouter du texte

Une barre d'outils totalement à gauche de l'écran vous permet d'accéder à des outils.

Il est possible d'insérer du texte (titres, paragraphes, listes à puces ou numérotés...)



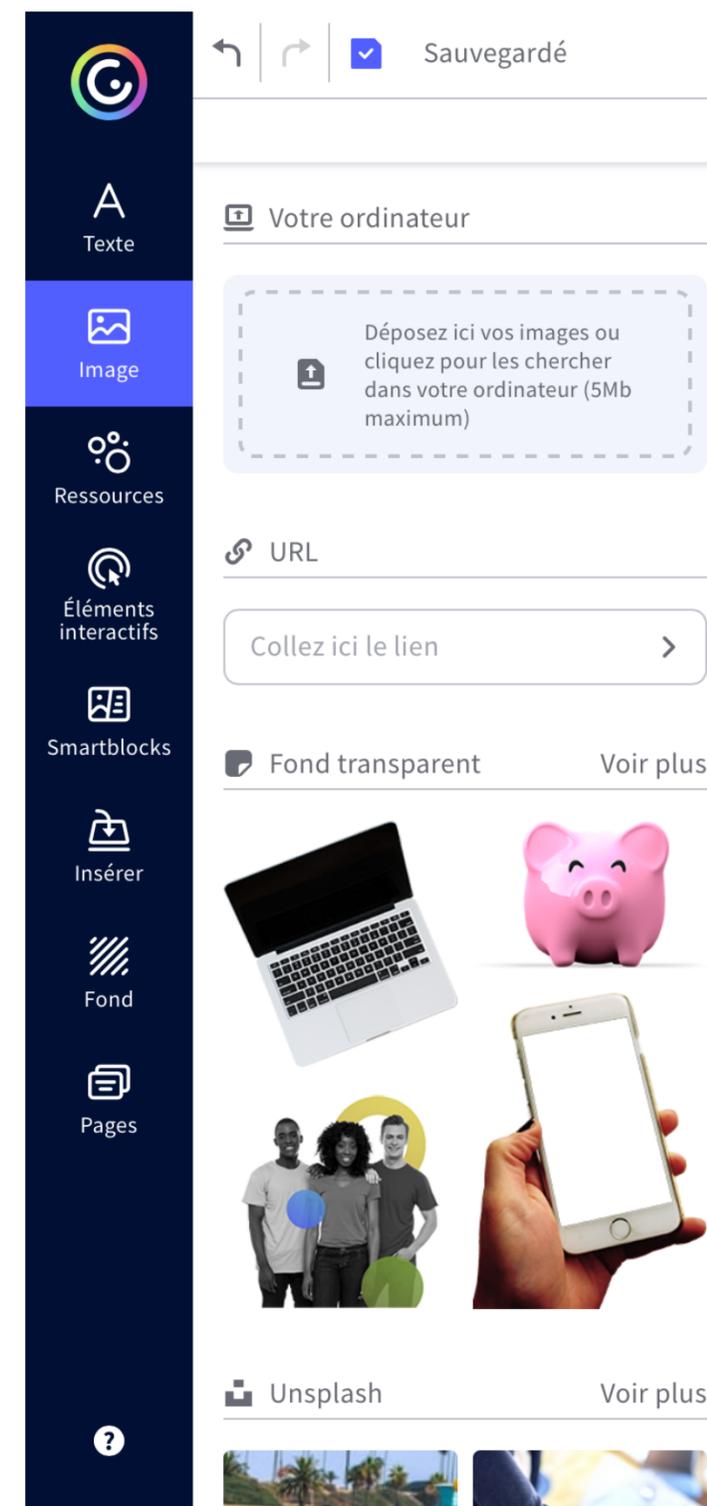
COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

5 Ajouter une image

Insérer des images ou des gifs

Les images peuvent provenir de votre ordinateur, à partir d'un lien url ou directement disponibles sur Genial.ly).

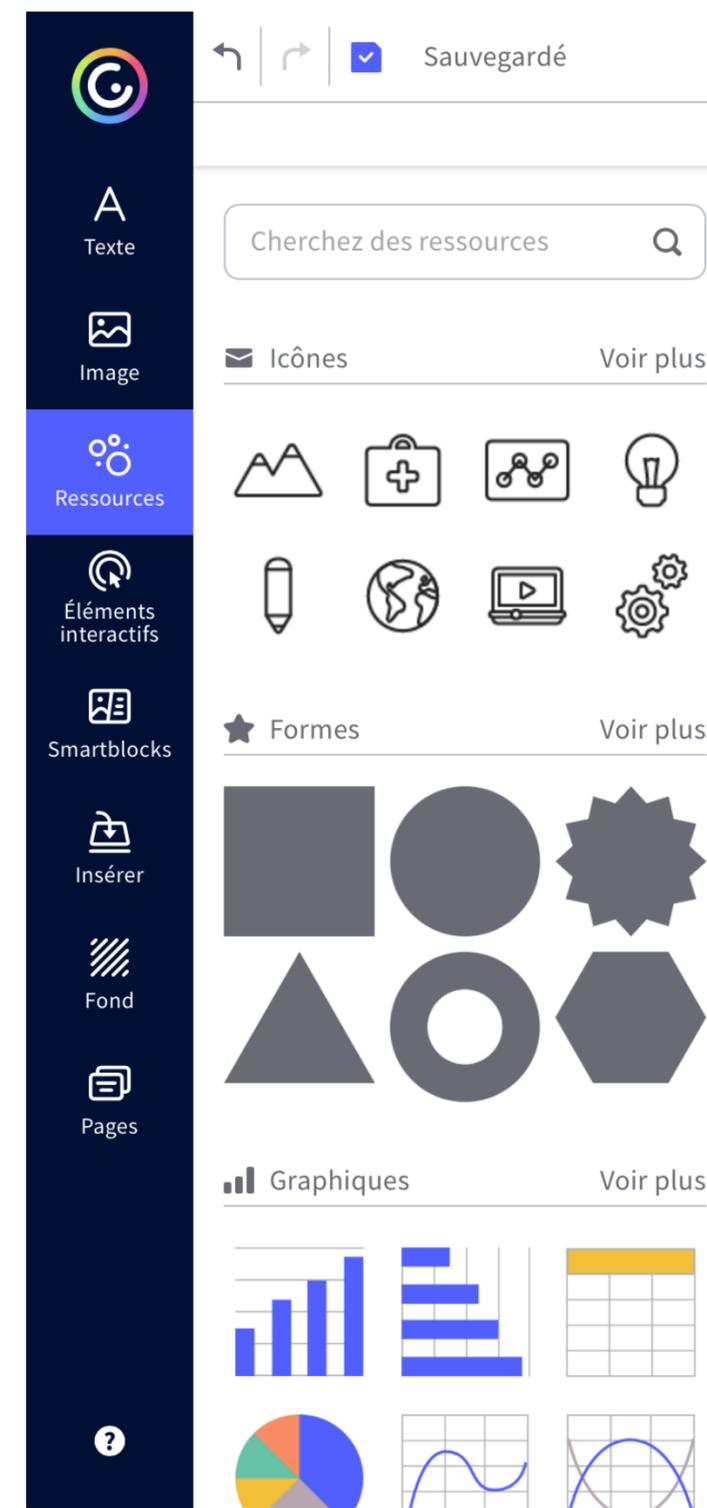
L'application propose une banque d'images gratuites (Pixabay et Giphy).



COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

6 Ajouter des éléments icônographiques

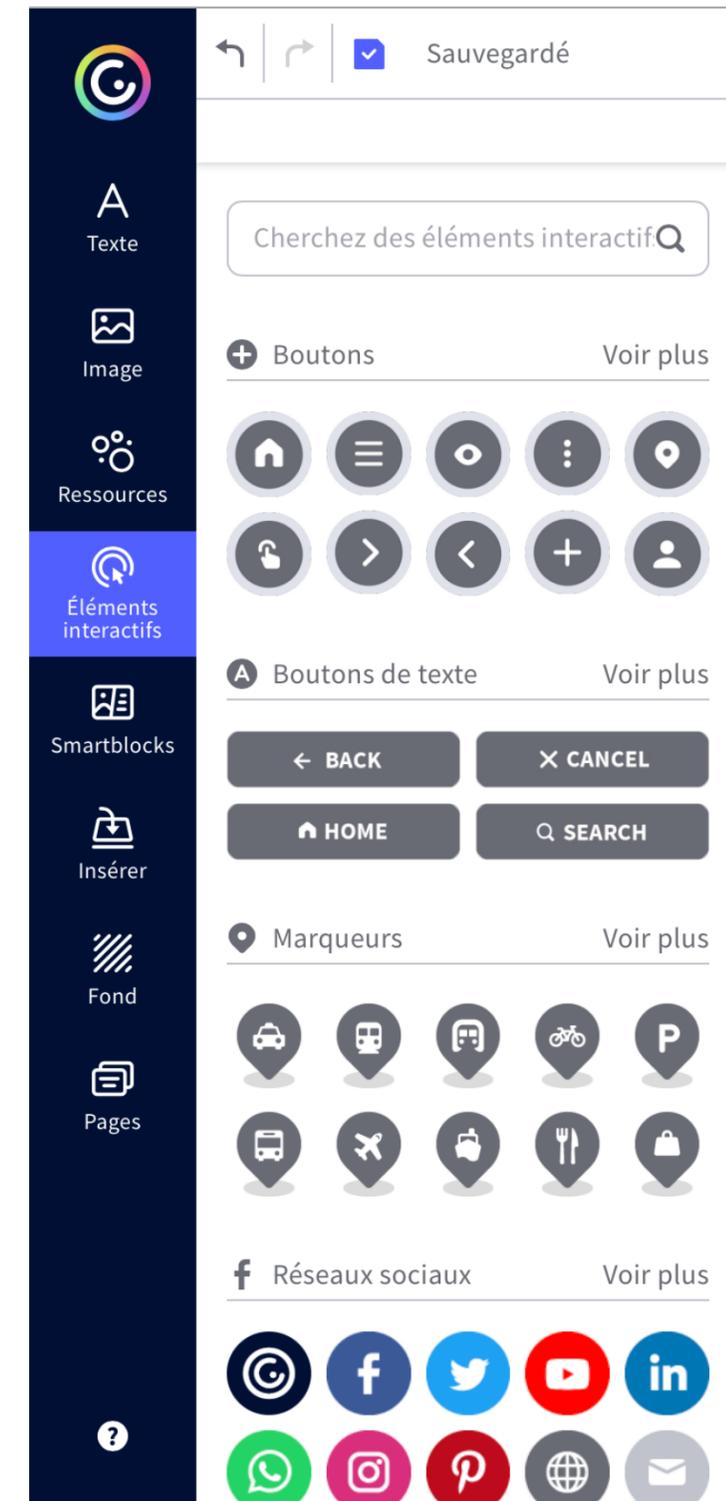
Insérer des ressources comme des icônes, des formes, des graphiques, des lignes et flèches, des cartes ou encore des silhouettes...



COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

7 Ajouter des éléments interactifs

Il sera alors possible de cliquer sur les boutons/marqueurs. Cela permet par exemple d'afficher des étiquettes, des fenêtres ou d'ouvrir une page extérieur à la présentation.



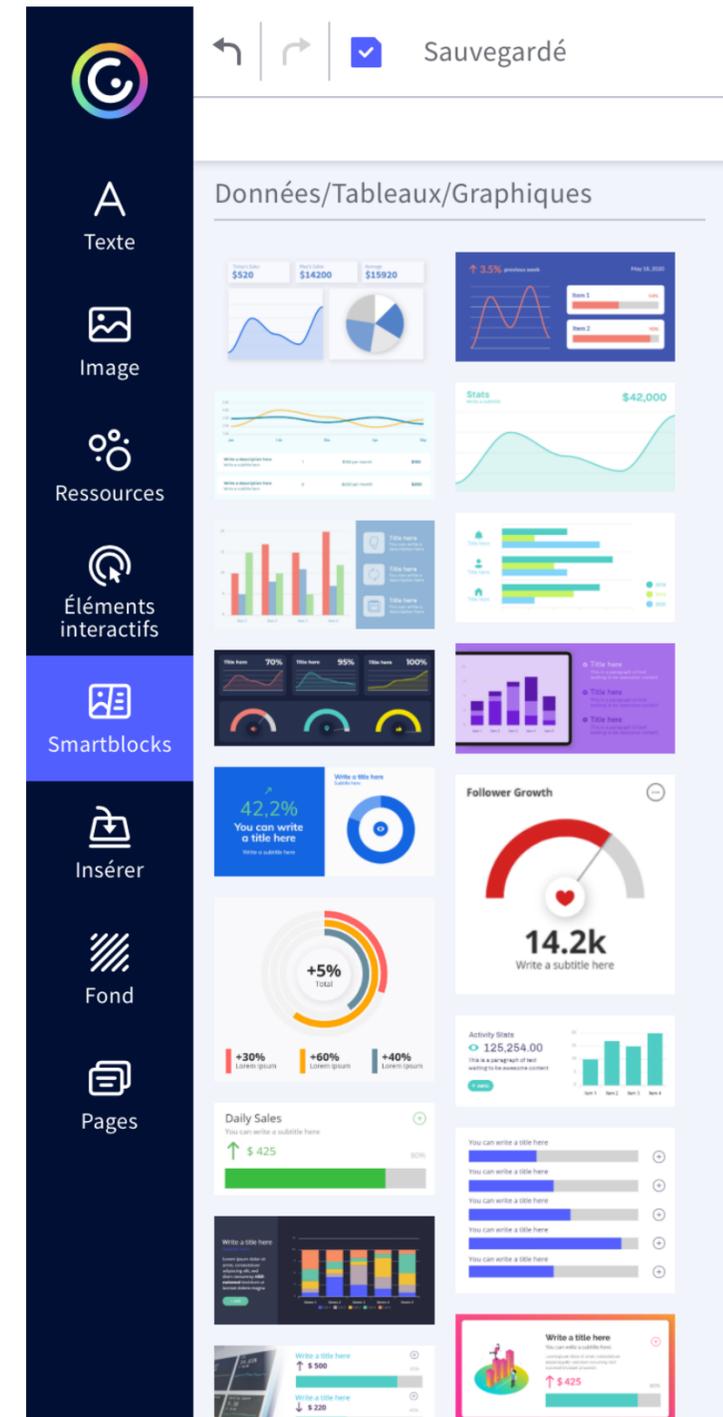
COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

8

Ajouter des smartblocks

Les smartblocks sont de données, tableaux, graphiques, etc.

Tous les modèles proposés sont modifiables.

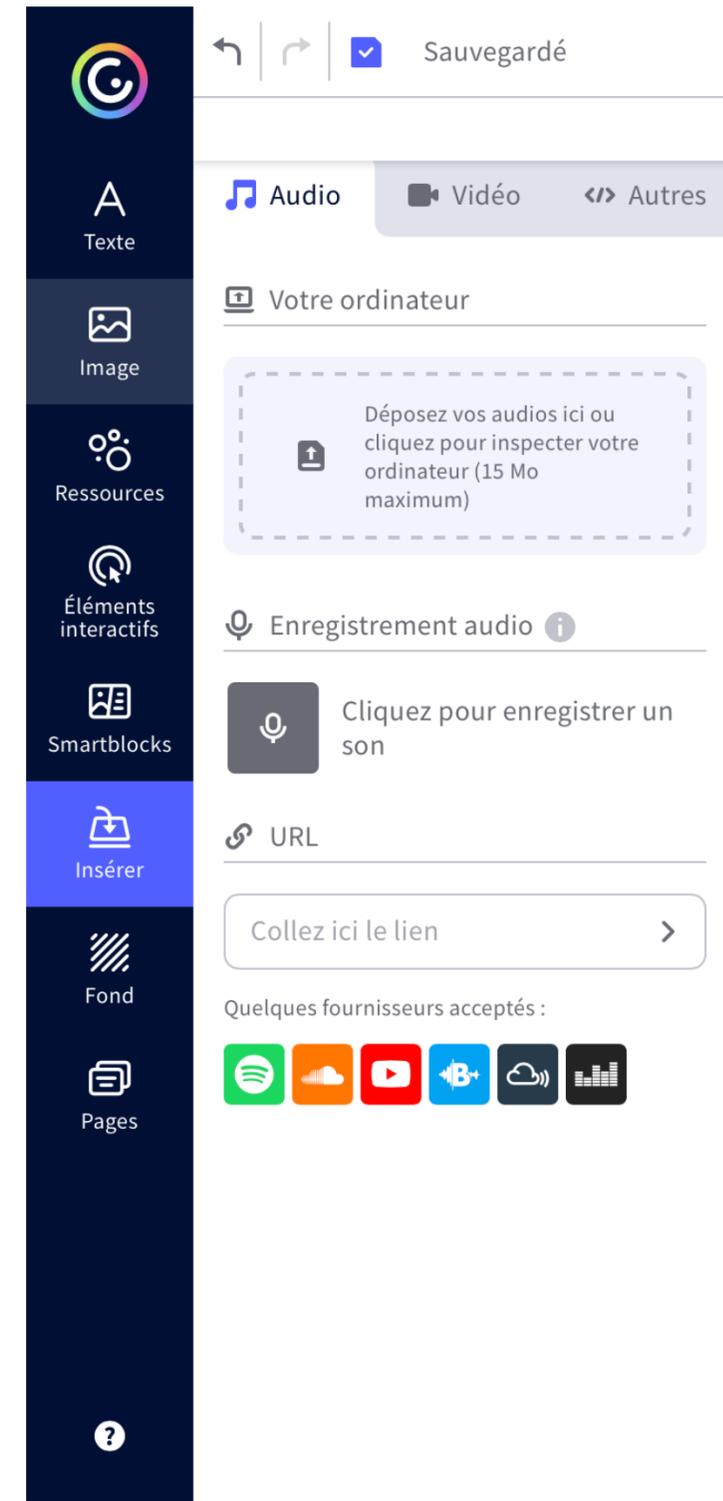


COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

9 Ajouter du contenu externes

Insérer des audios et des vidéos ou d'autres contenus externes, des fonds.

Plusieurs options sont possibles : soit avec le lien d'un audio hébergé sur une autre plateforme (comme Deezer, Soundcloud, Spotify, Youtube, Vimeo...), soit en l'enregistrant directement depuis Genial.ly, soit en le téléchargeant depuis votre ordinateur (fonctionnalité payante).



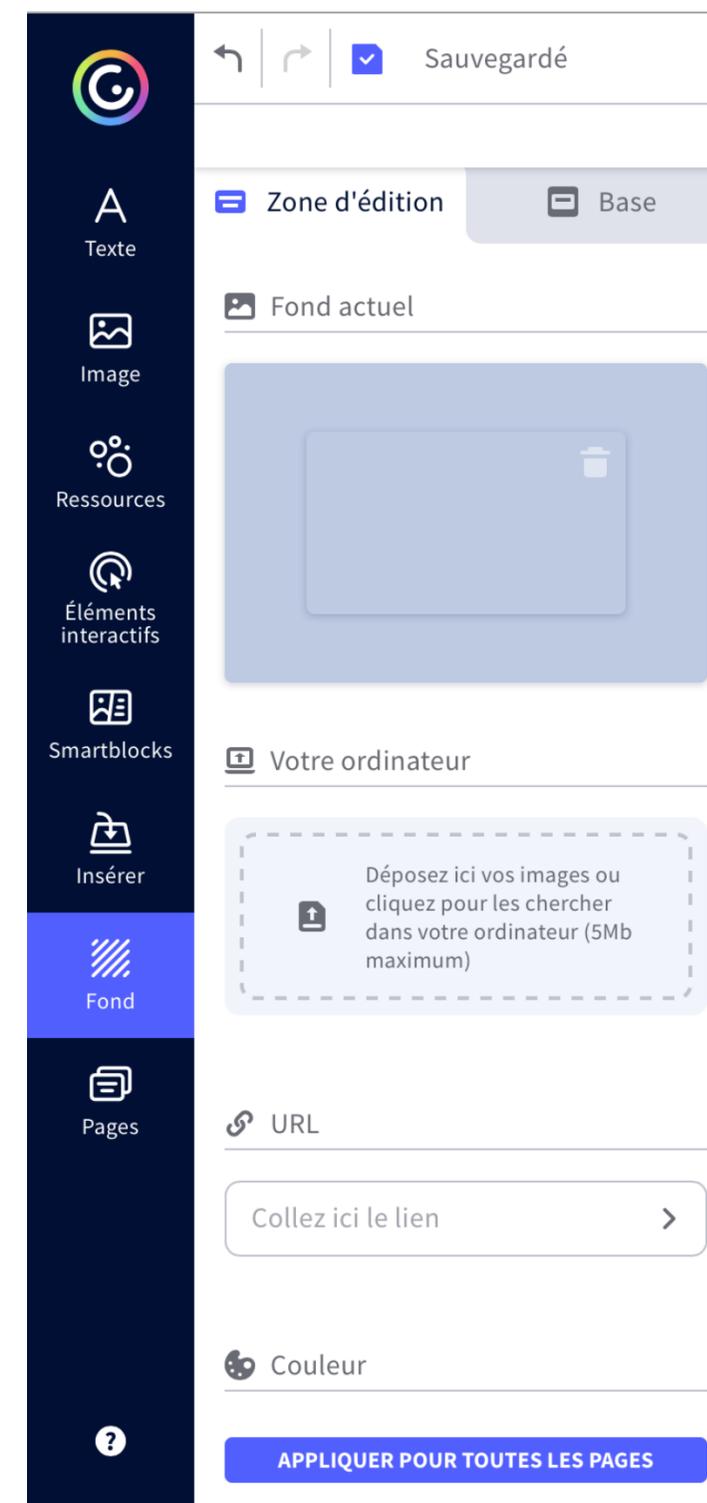
COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

10 Modifier un fond

Vous pouvez insérer un arrière-plan.

Il est possible de modifier le fond de la diapositive avec l'ajout d'images ou de couleurs.

Les fonds peuvent provenir de votre ordinateur, à partir d'un lien url ou directement disponibles sur Genial.ly). L'application propose une banque d'images gratuites (Pixabay et Giphy).



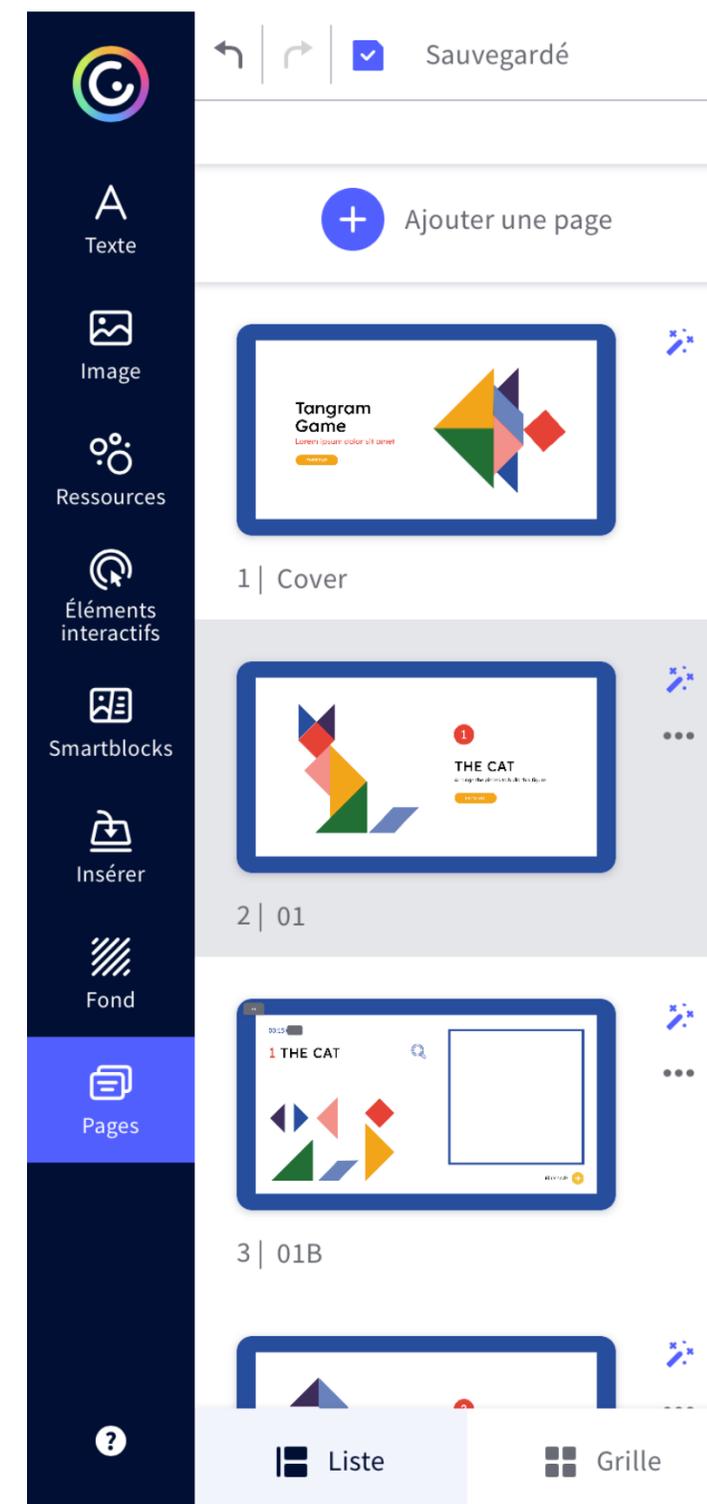
COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

11 Visualiser vos pages

Il s'agit d'un visualisateur vous permettant de voir un aperçu de chaque page de la présentation.

Cela apparaît dans l'ordre d'apparition.

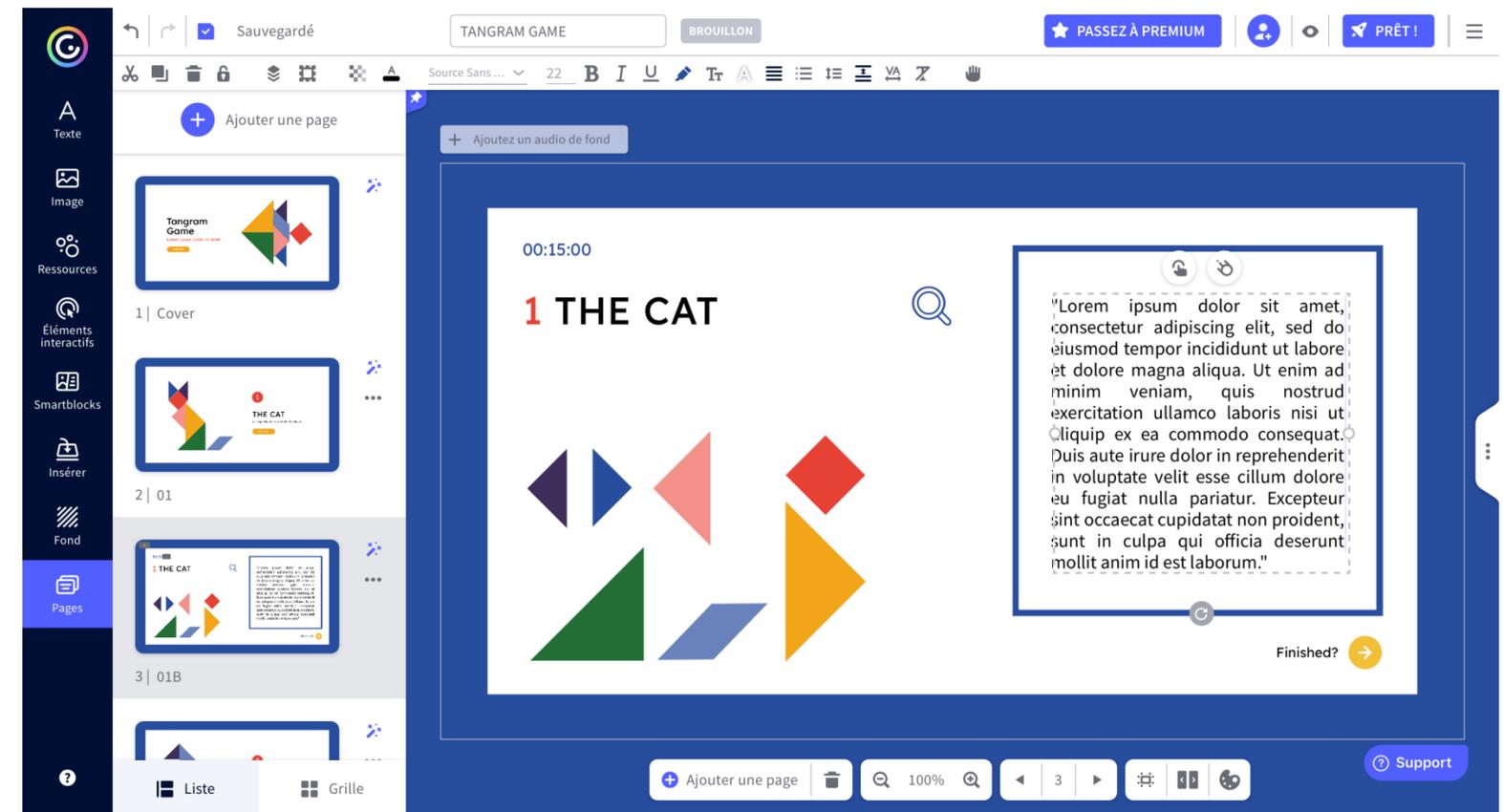
En sélectionnant sur une des pages, vous pouvez la modifier.



COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

12 Modifier du texte

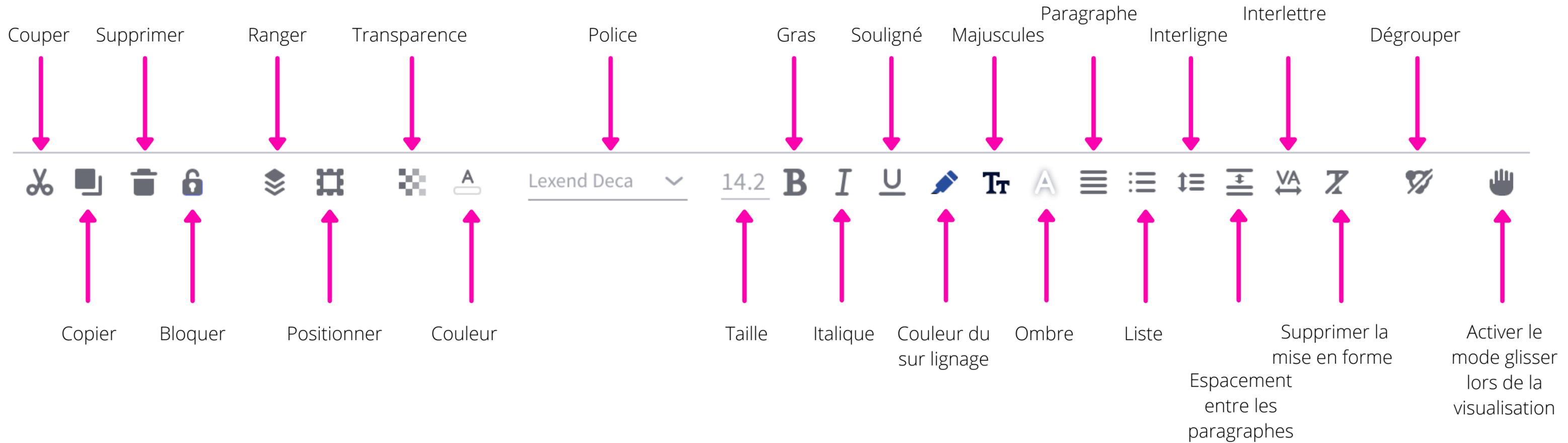
Sélectionnez une page, puis cliquez sur le bloc de texte que vous souhaitez modifier.



COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

12

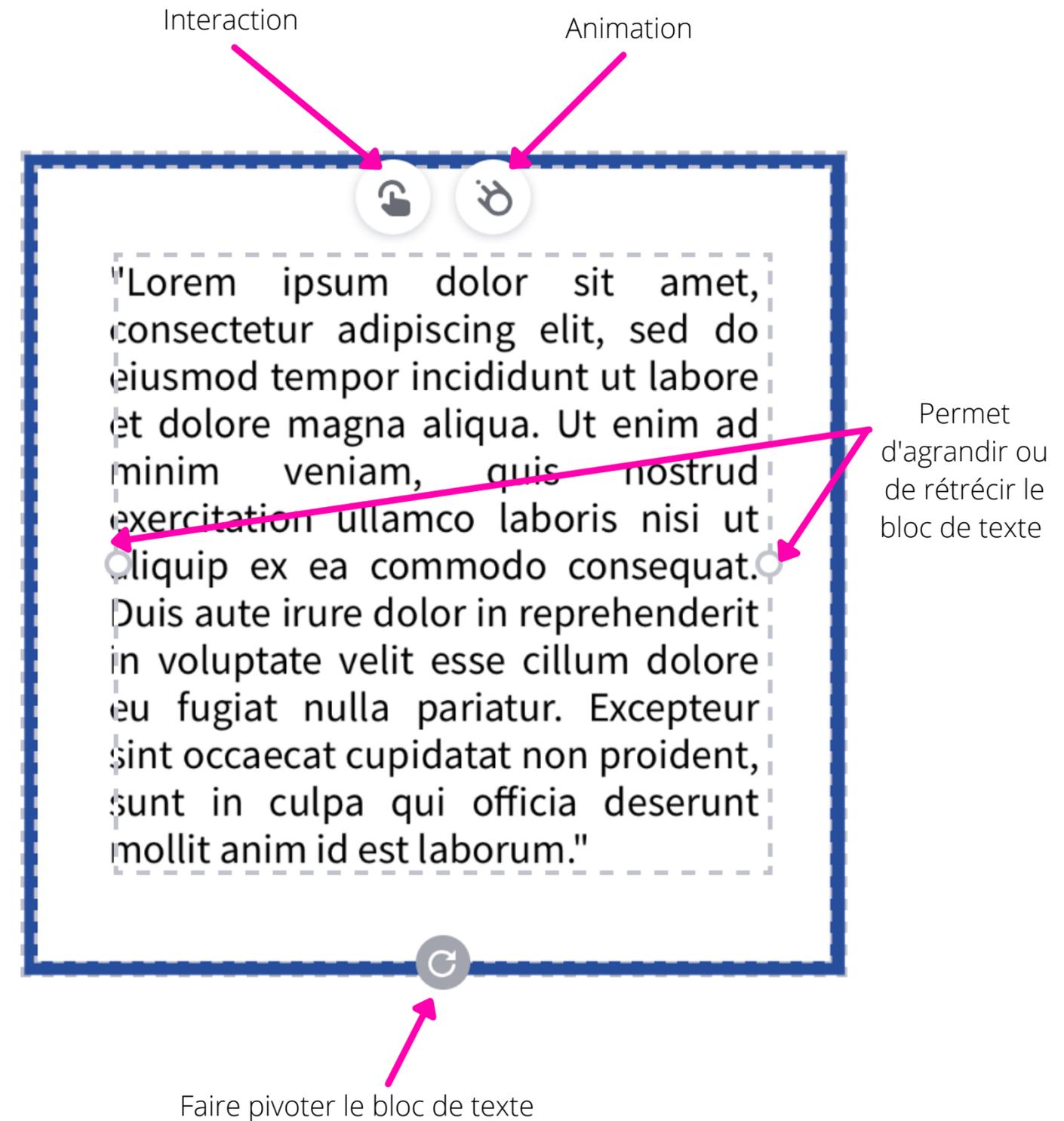
Modifier du texte



COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

12 Modifier du texte

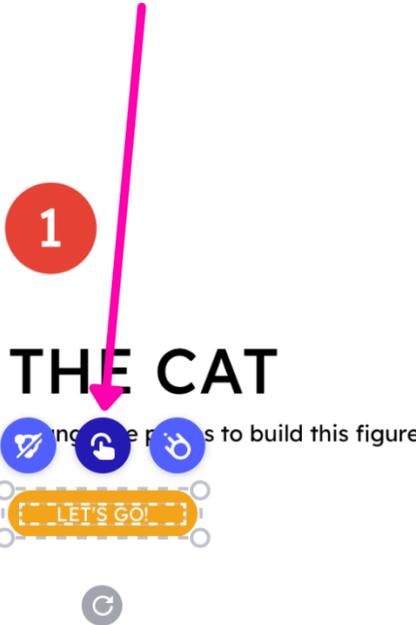
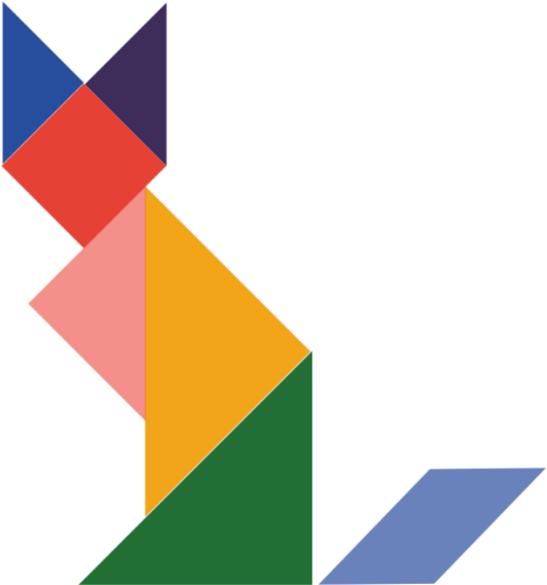
Modifier le texte (en diminuant son format, en le pivotant ou en rajoutant des effets interactifs).



COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

13 Créer un élément interactif et
lier des pages

Cet icône permet de créer un élément interactif



COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

13

Créer un élément interactif et lier des pages

Plusieurs options sont possibles : l'étiquette, la fenêtre, aller à une page spécifique, ajouter un lien vers un nouvel onglet.

Sélectionnez un type d'interactivité



ÉTIQUETTE

L'étiquette s'ouvre en passant la souris sur l'élément.

Peu de contenu



FENÊTRE

La fenêtre s'ouvre lorsque vous cliquez sur l'élément.

Beaucoup de contenu



ALLER À LA PAGE

Va à la page du Genially que vous avez choisie en cliquant sur l'élément.



LIEN

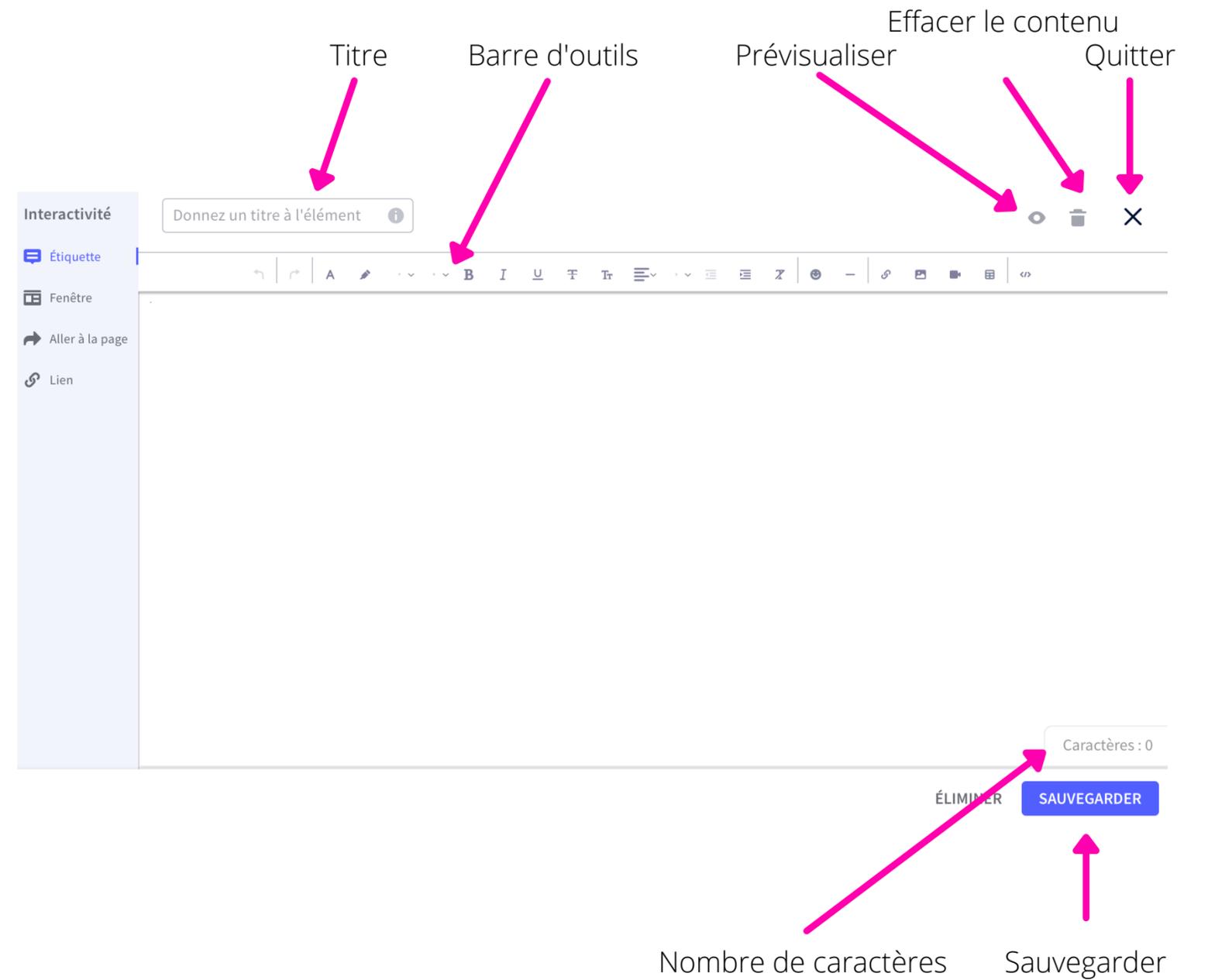
Ouvre un lien dans un nouvel onglet en cliquant sur l'élément.

COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

13

Créer un élément interactif et lier des pages

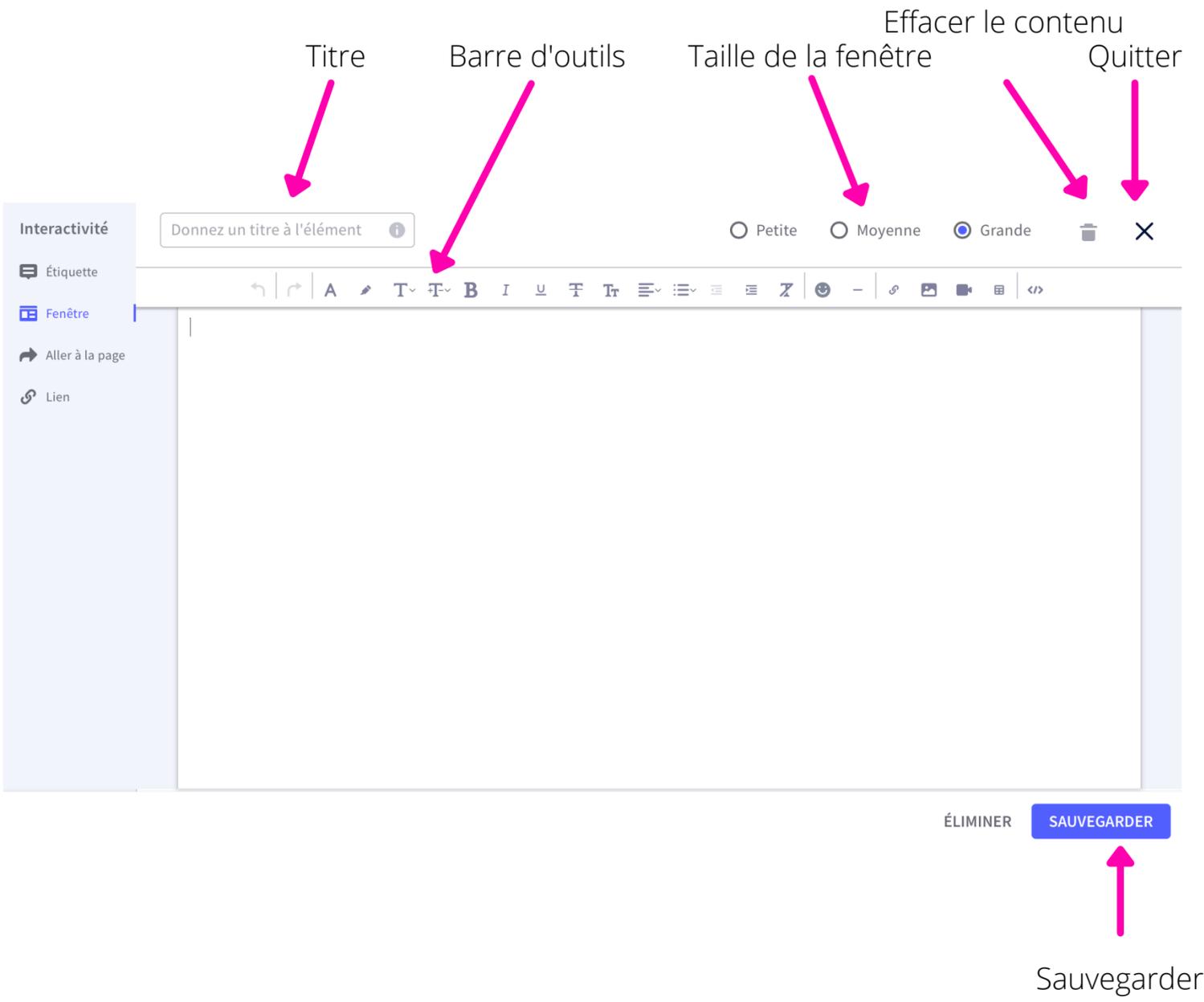
L'étiquette s'ouvre en passant la souris dessus. Cela permet de contenir peu de texte.



COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

13 Créer un élément interactif et lier des pages

La fenêtre s'ouvre lorsqu'on clique sur l'élément.



COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

13

Créer un élément interactif et lier des pages

Allez à la page du Genial.ly que vous avez choisie en cliquant sur l'élément.

Il est possible de :

- revenir en arrière,
- aller à la première page
- aller à la page précédent,
- aller à la page suivante,
- aller à la dernière page,
- sélectionner une page en particulier,

The screenshot shows the configuration interface for an interactive element in Genial.ly. At the top, there is a text input field labeled "Donnez un titre à l'élément" with a pink arrow pointing to it from the word "Titre" above. To the right of this field is a button that says "Sélectionnez une page avec laquelle connecter" and a close icon (X). Below this is a section titled "Actions" containing five buttons: "Revenir en arrière", "Première page", "Page précédente", "Page suivante" (highlighted in blue), and "Dernière page". Underneath the actions is a "Pages" section displaying a grid of eight page thumbnails. The thumbnails are labeled "Cover", "01", "01B", "02", "2 THE SWAN", "THE DOVE", "3 THE DOVE", and "THE FISH". At the bottom right of the page grid, there are two buttons: "ÉLIMINER" and "SAUVEGARDER" (highlighted in blue). A pink arrow points from the word "Sauvegarder" below to the "SAUVEGARDER" button.

COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

13 Créer un élément interactif et lier des pages

Ouvre un lien dans un nouvel onglet ou dans le même onglet (pas recommandé) en cliquant sur l'élément

Titre

Donnez un titre à l'élément ⓘ

Collez ici l'adresse du lien ×

Collez ici le lien

*Le lien doit contenir "http://" pour fonctionner correctement.

OPTIONS DE LA VISUALISATION

Ouvrir dans un nouvel onglet

Ouvrir dans le même onglet

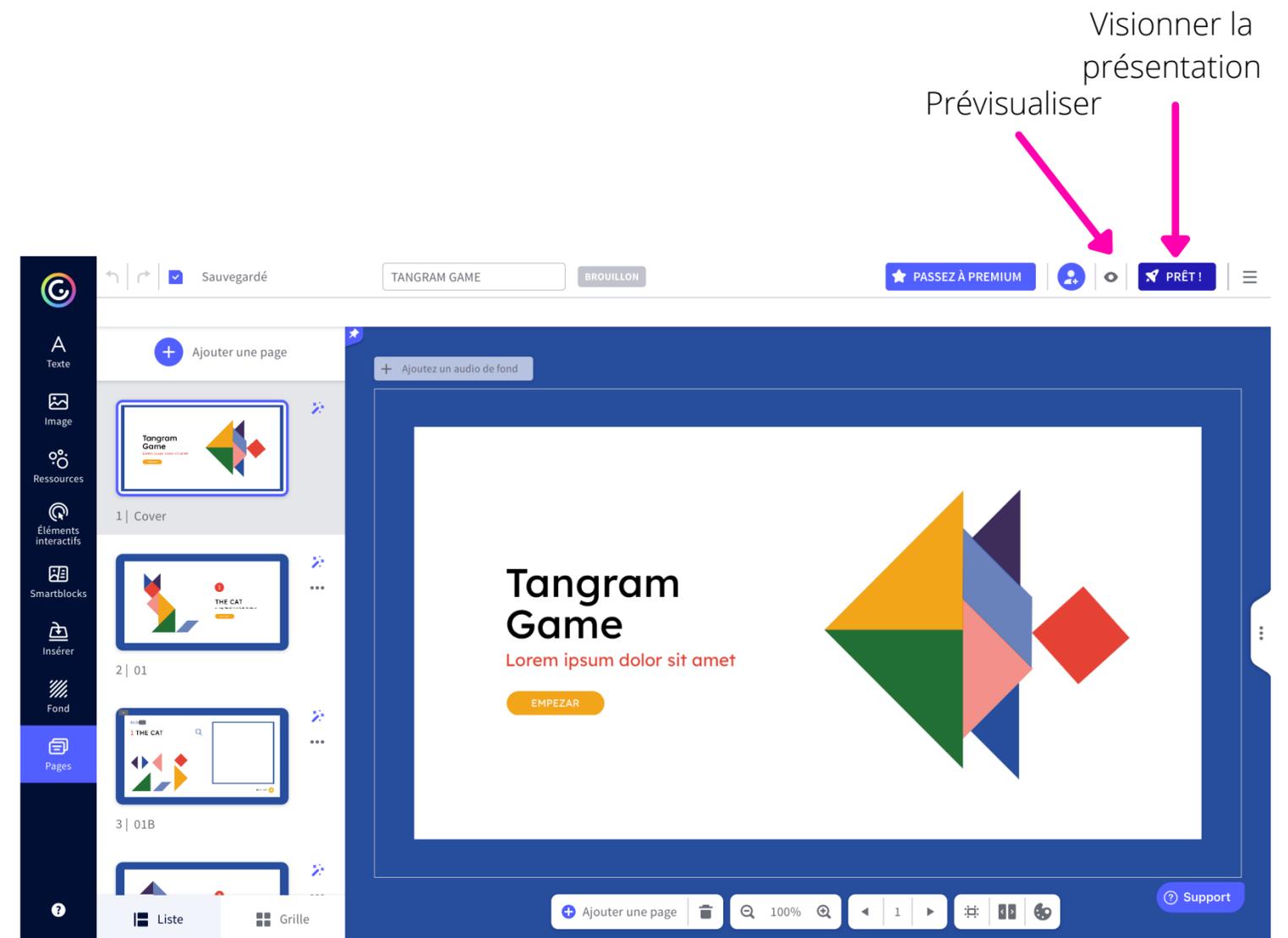
ÉLIMINER SAUVEGARDER

Sauvegarder

COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

14 Présenter

Une fois la présentation terminée, vous pouvez la visualiser et la présenter.



COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

14 Présenter

Une fois la présentation terminée, vous pouvez :

- la rendre public
- la garder privé (version payante)

Trois, deux, un ...

PUBLIC SUR LE WEB
Votre projet aura une URL publique et apparaîtra dans les moteurs de recherche.

PRIVÉ ★
Votre projet sera visible pour vous et ceux avec qui vous partagez le lien privé.

RÉUTILISABLE ⓘ

Je veux que mon genially serve d'inspiration et puisse être réutilisé comme modèle par d'autres utilisateurs.

TITRE

DESCRIPTION

PROTÉGER AVEC UN MOT DE PASSE ⓘ ★

Écrivez un mot de passe pour votre genially :

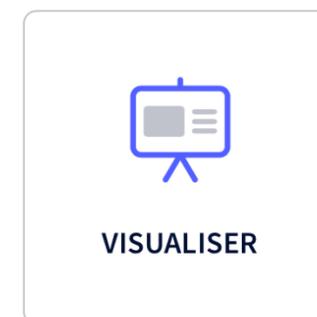
ANNULER **PRÊT !**

COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

14 Présenter

Une fois la présentation terminée, vous pouvez :

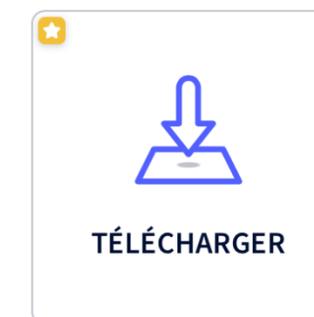
- la visualiser dans un nouvel onglet,
- la partager grâce à un lien de partage,
- la télécharger sous différents formats (version payante)



Ouvrez votre création dans un autre onglet et obtenez un lien personnalisé.



Partagez votre création depuis un lien, Réseaux Sociaux, Mail ou Code.



Téléchargez votre genially au format souhaité (HTML, JPG o PDF).

COMMENT FONCTIONNE L'APPLICATION?

15 Pour plus d'infos...

Vidéo explicative de “Qu’est-ce que Genially” :

<https://youtu.be/yDoYjdizKkg>

Le site Genially : <https://www.genial.ly/>



CRÉER VOTRE PREMIER SERIOUS GAME

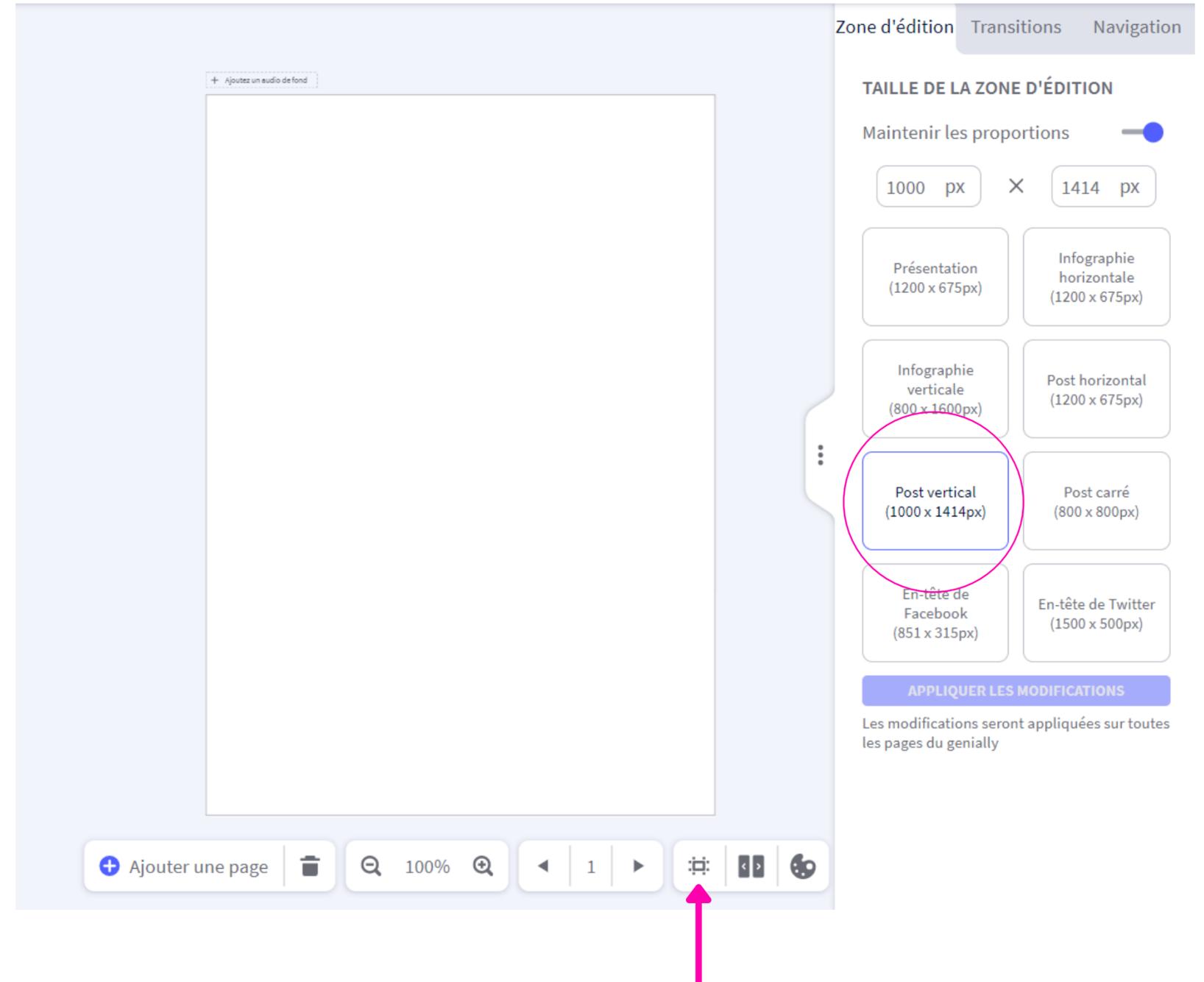
Après avoir créer votre jeu et maitrise Genial.ly, vous pouvez vous lancer dans la création de votre premier parcours. On vous montrera pas à pas comment créer votre structure. N'hésitez-pas à dévier de ce modèle afin de mieux adapter le jeu à votre contexte.



CRÉER VOTRE PREMIER SERIOUS GAME

1 Créer votre document

D'un document vierge ou d'un template proposé par Genial.ly, créer votre premier document. Nous vous conseillons de choisir un format 1000 x 1414 px pour une utilisation sur téléphone intelligent.

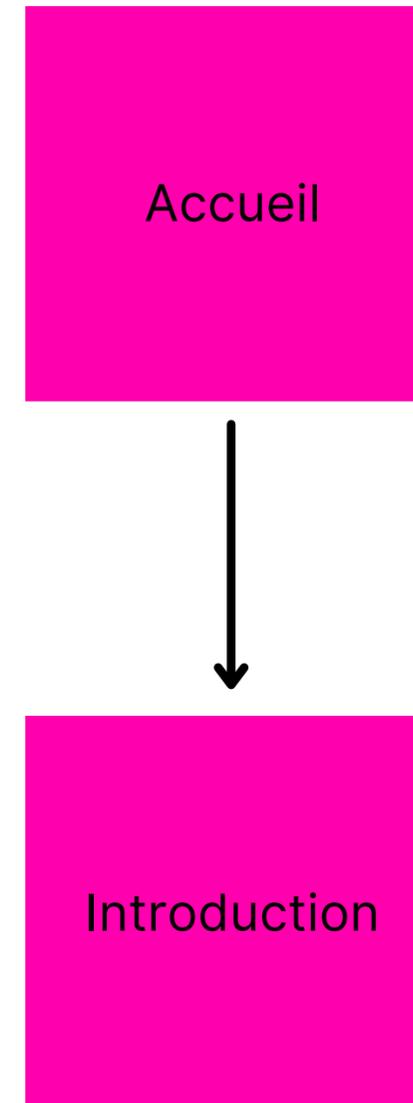


CRÉER VOTRE PREMIER SERIOUS GAME

2 Créer vos pages accueil et introduction

Créer vos deux premières pages du jeu, soit *Accueil* et *Introduction*. La page d'accueil sera le tout premier visuel de votre jeu. Un bouton (élément interactif) mènera vers l'introduction qui mettera en contexte le joueurs.

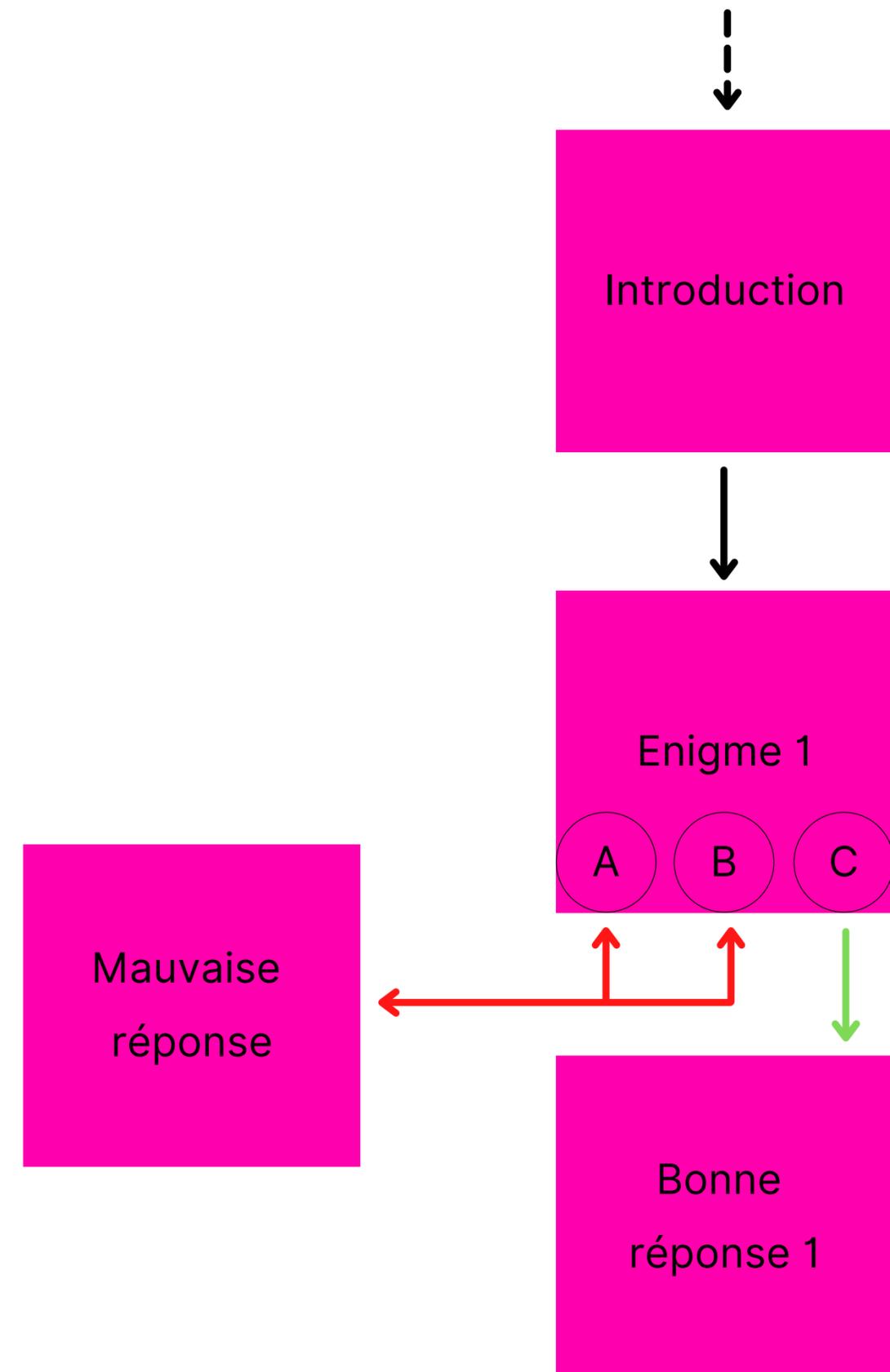
Prenez le temps de bien nommer vos pages pour mieux vous retrouver.



CRÉER VOTRE PREMIER SERIOUS GAME

3 Créer vos énigmes et choix de réponse

Créer votre première énigme. Définissez un choix de réponse A, B et C. Disons que les réponses A et B sont incorrectes et que C est la bonne réponse. Liez A et B à une page *Mauvaise réponse* (la même pas pour tout votre parcours). De cette page, renvoyez le joueurs à la page de l'énigme avec l'option *Revenir en arrière*. Pour la réponse C, envoyez à la page *Bonne réponse 1*.

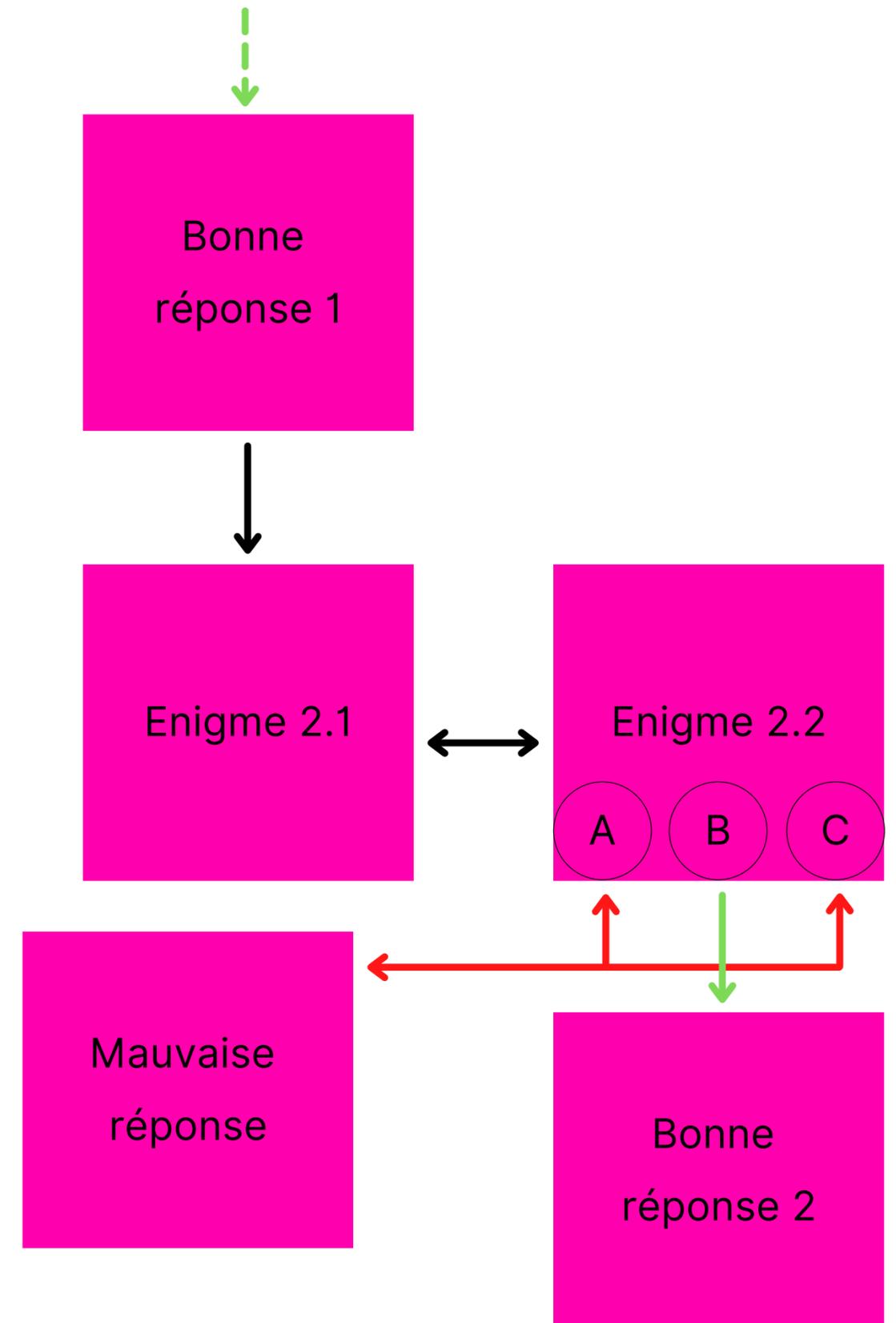


CRÉER VOTRE PREMIER SERIOUS GAME

3 Créer vos énigmes et choix de réponse

Continuez à créer vos autres énigmes les unes après les autres. Si une énigme comporte plus d'une page, pensez à laisser le joueur naviguer dans des pages. Pour ce faire, ajoutez une flèche ou un symbole pour aller d'une *page précédente* à une *page suivante*.

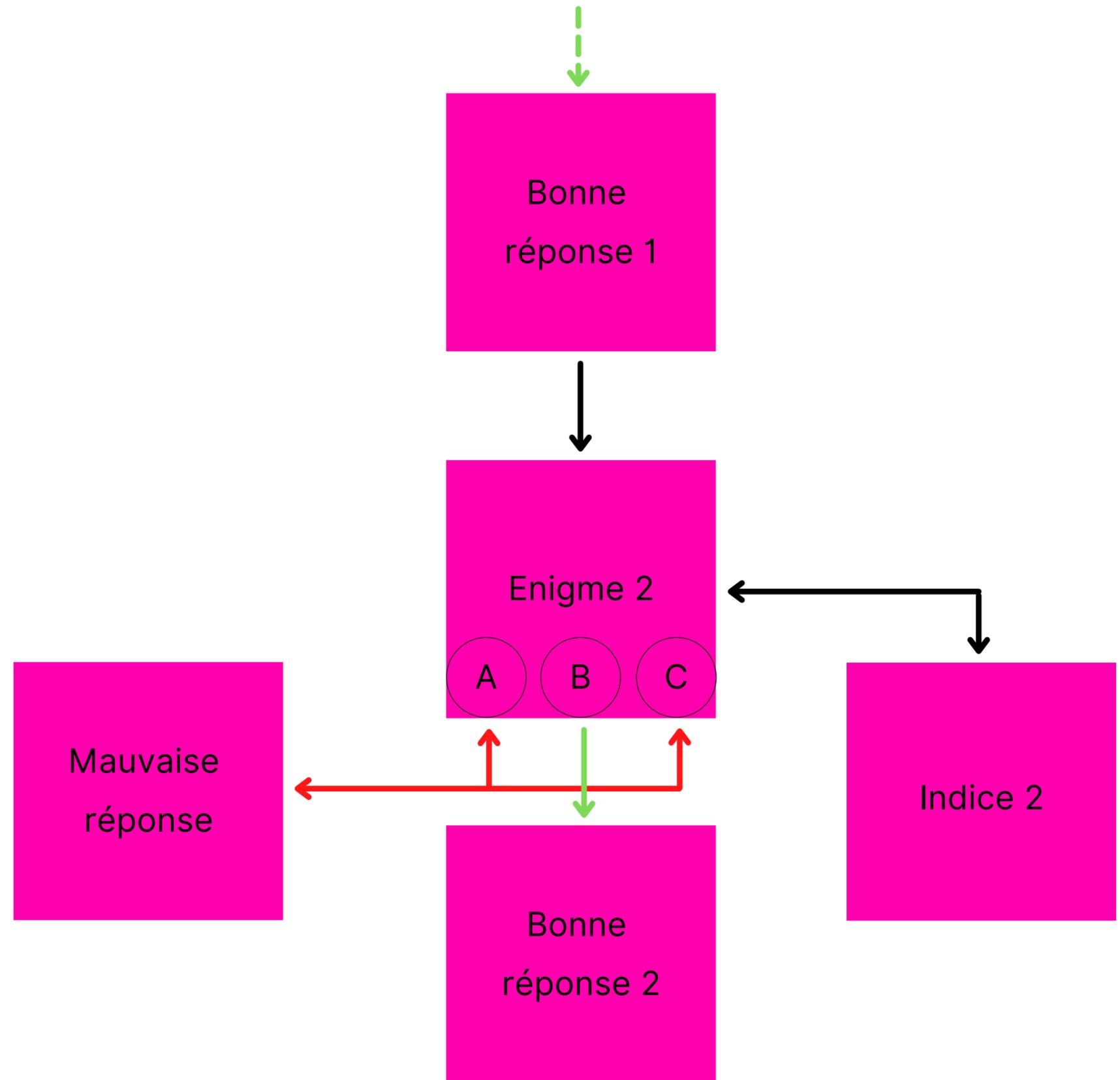
Encore un fois, pensez à bien nommer vos pages.



CRÉER VOTRE PREMIER SERIOUS GAME

4 Ajouter des indices

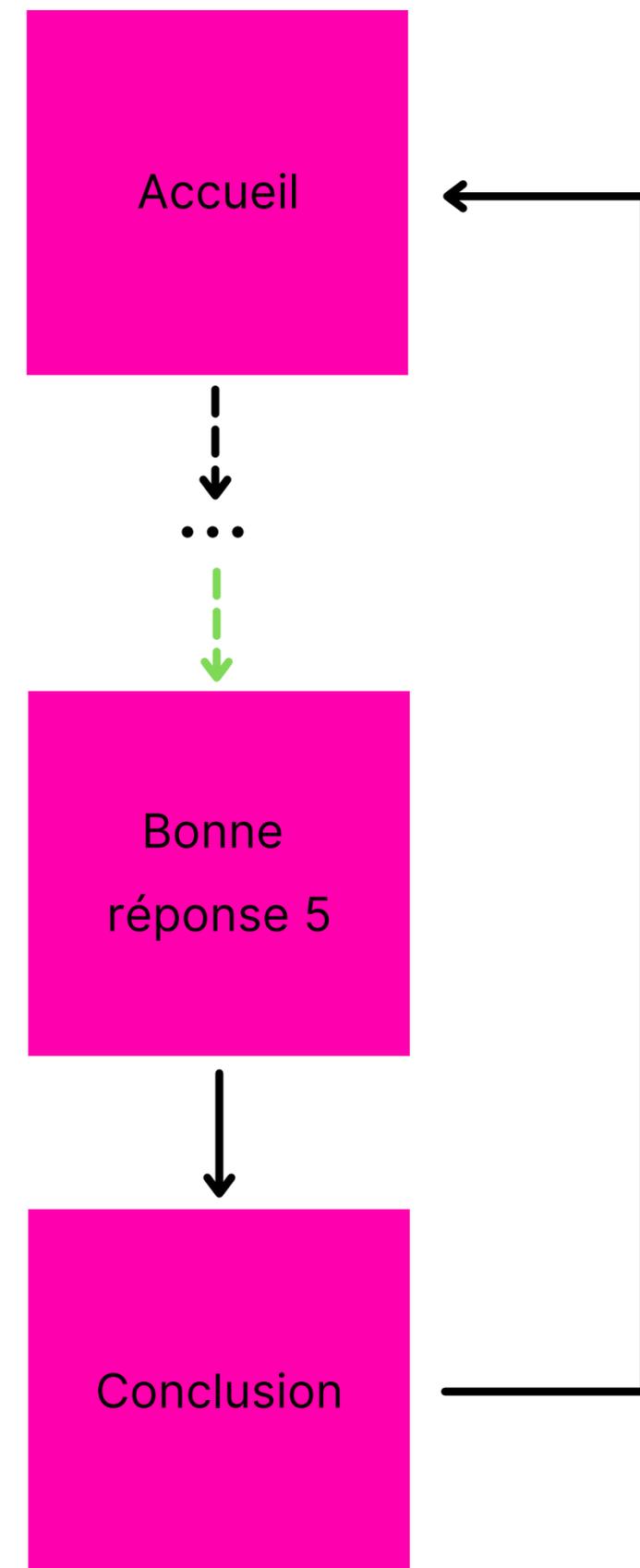
Si cela est nécessaire, ajoutez un indice. Créer un lien depuis la page de l'énigme qui envoie vers une page indice. Depuis la page indice, faites revenir le joueurs vers la page de l'énigme.



CRÉER VOTRE PREMIER SERIOUS GAME

5 Créer une conclusion

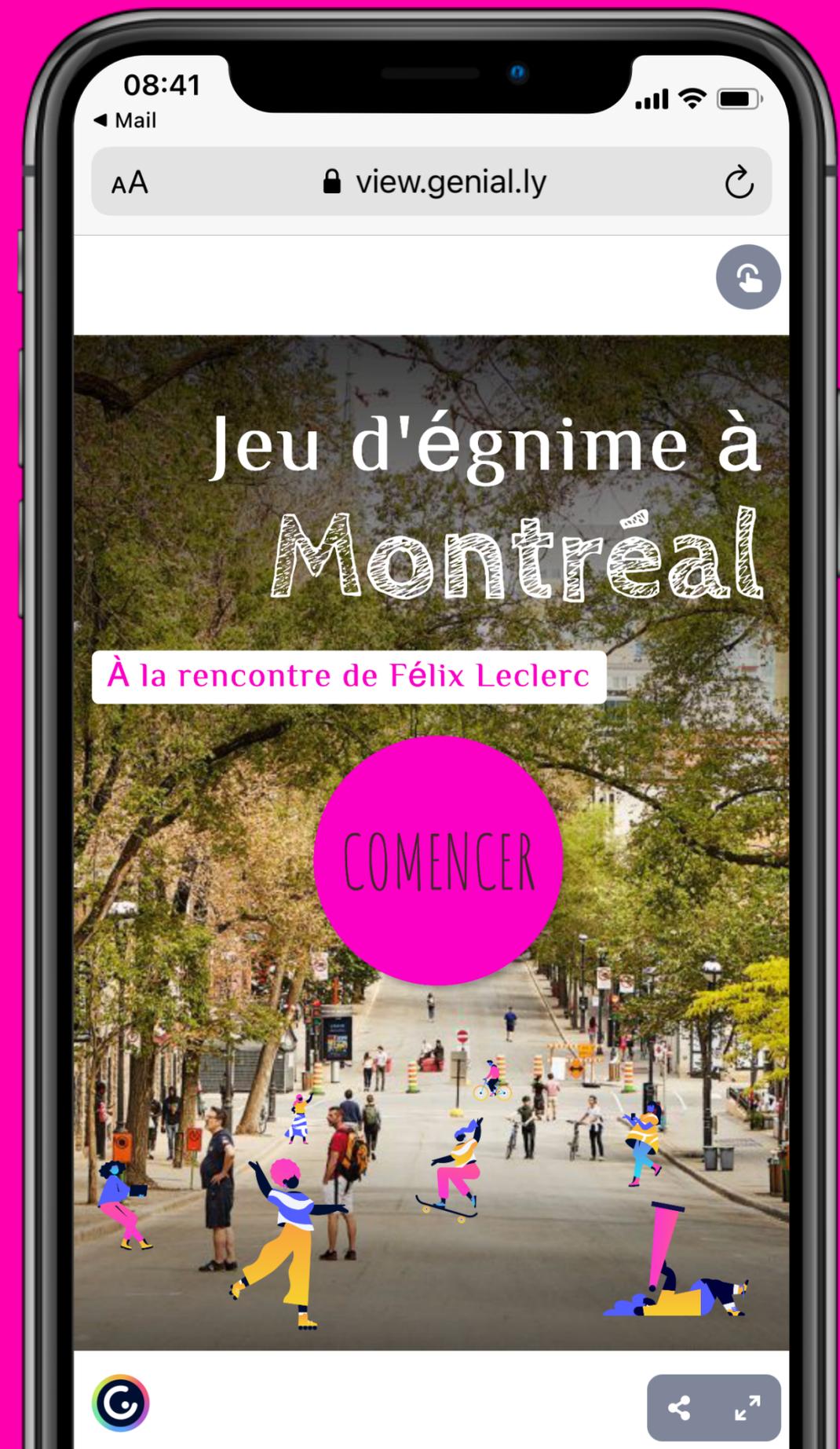
Après la page *Bonne réponse 5*, le joueur sera envoyé vers la page *Conclusion*. Afin de créer une boucle, liez cette dernière page à la première, *Accueil*.



EXEMPLE : À LA RENCONTRE DE FÉLIC LECLERC

Nous avons créer un parcours d'énigmes à Montréal en intégrant 5 œuvres d'art public. Il a été conçu pour être utilisé sur un téléphone intelligent. Nous vous invitons à le parcourir pour vous en inspirer :

<https://view.genial.ly/60785ff2431ac20d6cab0e7f/interactive-content-a-la-rencontre-de-felix-leclerc>



Guide pratique
pour la création de *Serious Game*
dans les institutions muséales

ARIELLE ACOSTA PERELMAN
ALIZÉ SIBELLA-SUNALP
VÉRONIQUE FORGET

Avril 2021