Je vous prie de bien vouloir m'excuser pour le délai de ma réponse. Après discussion avec mes collègues, il semblerait qu’il manque des éléments importants liés à la scénarisation du jeu dans votre cahier des charges**. Les prestataires pourront s’en doute vous donner une liste des éléments de scénarisation dont ils ont besoin**. Je vous propose également une liste de questions qui pourrait vous aiguiller dans un premier temps :

-       Quels acquis d’apprentissage souhaitez-vous que les personnes ayant participé au jeu aient acquis ? Il n’est pas nécessaire que cela soit très formalisé à ce stade. Néanmoins, il est primordial d’avoir une idée de vos objectifs pédagogiques afin d’imaginer le type « d’énigmes », de « questions » que vous envisagez dans le jeu.

Sensibiliser au handicap avec un principe de se mettre à la place d’une personne en situation de handicap et mieux comprendre ce qu’il vit pour être aidant.

- acquérir des savoirs / handicap mais aussi du savoir-être et avoir quelques clés de comportements empathiques.

- Un questionnaire sera transmis à la suite pour tous les utilisateurs.

- Après le jeu, il s’agira ensuite de formaliser un document de synthèse des connaissances, capacités et attitudes vis-à-vis de leurs pairs en situation de handicap ; la connaissance des possibilités d’entraide formelles et informelles à l’UB.

-       Combien de chapitres envisagez-vous ? J’entends par chapitre, les grandes parties de votre jeu.

4 chapitres autour d’un thème d’une journée d’une PSH rendue au final « ordinaire » si l’environnement humain est adapté aux besoins spécifiques liés aux altérités.

- (1) Arrivée/cheminement sur son lieu de travail/d’apprentissage ; (2) situation spécifique université : cours en amphi ou TD. ; (3) pause méridienne (restauration, couloirs, espaces bondés/beaucoup de circulation) ; (4) fin de journée hors lieu de travail/d’apprentissage.

-       Dans chaque chapitre, environ combien d’énigmes pensez-vous proposer ? Pensez-vous qu’elles auront beaucoup d’embranchements ? C’est-à-dire, si le joueur répond « mal » à l’énigme recommence-t-il jusqu’à trouver la bonne réponse ou sa réponse lui fait prendre « un autre chemin » dans la scénarisation ?

-       Quels seraient vos univers graphiques ?

\* 2D ou 3D ? 3D

\* Un univers fermé comme une pièce close ou un univers ouvert comme un parc par exemple. Ouvert sauf pour le chapitre 2 / cours

\* Quel type d’univers (réaliste, fictif, farfelus) ? au plus proche de la réalité

\* Combien d’univers désirez-vous ? Il est possible que toutes les parties de votre jeu soit dans un même univers ou qu’à chaque chapitre vous changiez. 4 lieux/espaces lié au rapport au temps

\* Combien de personnages voulez-vous ? Vont-ils interagir ? interactions mixtes

L’ingénieure pédagogique en charge de votre projet est actuellement en arrêt maladie. En attendant, j’espère que les points ci-dessus vous permettront d’avancer sur votre réflexion. Je pense qu’il serait pertinent d’organiser une réunion au retour de l’ingénieure pédagogique afin de créer une ébauche de scénario permettant d’être plus précis dans votre demande aux prestataires. Actuellement, au vu de votre cahier des charges, je crains que les prestataires pensent que c’est à eux de créer le scénario et vous proposent un devis ne correspondant pas à vos besoins.

J’espère que cette réponse peut vous aider. Je reste à votre disposition si certains points ne sont pas clairs.

Je vous souhaite une agréable journée.

Hélène