**PAGE DE GARDE :**

**Objet : SERIOUS GAME DIGITAL - ETUDIANTS UNIVERSITE DE BORDEAUX**

**Exigences techniques et/ou fonctionnelles** :

**Serious game digital sur le handicap destiné aux étudiants de l'UB**

**- Exigences techniques et/ou fonctionnelles :** Le jeu immersif doit permettre, favorisé par l'univers du jeu *via* un média numérique (ordinateur, tablette) de sensibiliser, d'informer et de former sur le handicap, les altérités (connaissances, capacités, aptitudes) au prisme notamment de l'empathie (stimulation émotionnelle, mise en situation de handicap, motivation à se soucier de l'autre et prise de perspective qui permet d'adopter sans confusion le point de vue de l'autre) pour améliorer le vivre/faire ensemble à l'université et favoriser ainsi l'inclusivité de tout un chacun. - Objectif principal : construire un serious game digital à distance qui impacte les messages ciblés sur le plan émotionnel et cognitif pour faire évoluer/changer les comportements face aux altérités (handicap/maladie).

- **Le jeu doit comporter ainsi 3 phases** :

**(1) Avant le jeu** : induire/activer le processus d'engagement/d'intention = entrée en matière réflexive vis-à-vis d’un pair en situation de handicap (court, ex : quizz scenario type dilemme oui une vidéo).

**(2) Pendant le jeu** : jeu scenarisé/énigmes, implication personnelle et interactive forte avec stimuli d'influence dans l'espace numérique immersif (graphisme / (couleur, sons, lumière, esthétisme, animations 3D) ; situations jouées avec handicaps (en lien avec les handicaps visibles et invisibles) ; succession d’étapes vers la compréhension et réussite à l'issue du jeu.

**(3) Après le jeu** : Possibilité d’aide à la construction du « debriefing » sur le vécu/prise de perspective (savoirs, savoir-faire/être) *via* une interaction numérique (questions/réponses adaptées).

Puis, **par l’équipe UB**, traces écrites avec la construction d’un document «  guide Handicap & inclusivité UB" lié aux savoirs multiples à l'université face au handicap, aux altérités (dont pistes d'inclusivité professionnelle).

- Les étapes sont réalisées conjointement avec le porteur du projet et l'équipe pluridisciplinaire associée et l'entreprise/startup élue.

- **Autres exigences partenariales** :

* Propriété intellectuelle du porteur du jeu (/ses recherches UB) = exploitation libre de recherches associées, avec le partenaire actuel ou d'autres partenaires, et adaptation du jeu (scenario, matériel, ...) à d'autres contextes et publics liés au handicap/maladies (entreprise, étudiants, collégiens, professionnels de santé/hôpital), et ce en France et à l'international ; offre de prestation du jeu à d'autres universités, structures ou entreprises.
* Possibilité de prévoir un développement modulaire : possibilité de personnaliser les scénarios sans développement. Dans ce contexte, il peut être développé un moteur d'interprétation de contenus scriptés satisfaisant certaines contraintes (narrative et de gameplay), plutôt qu'un contenu rigide associé au scénario initial (lequel nécessiterait de nouveaux développements logiciels pour tout changement) .
* Eviter au maximum de trop développer « *ab initio* » ou de s'appuyer sur des technologies propriétaires ou difficiles à maintenir (php, etc.). Et en cas d'abandon d'une technologie (dans 5 ou 10 ans...), Il serait fécond de proposer tout ce qui peut simplifier la reprise des données (dont l'utilisation de technologies standards et maîtrisées).

- **Perspectives** : dans le projet lié à des recherches interdisciplinaires sur le handicap au prisme des compétences psychosociales il est projeté de déployer et d’adapter ce jeu selon différents contextes et populations cibles : université (personnels), collège (élèves et personnels de l’école), structure de soins (patients, professionnels de santé), entreprises (pluriprofessionnel).

Les recherches de financement concerneront aussi l’extension à l’international.

**Calendrier** : environ 6 mois (scénarisation/graphie (jeu construit et pré-test inclus) sur l’année civile 2023