

GENIUS : PROJET DE SERIOUS GAME IUT AMU

Objectifs et existant

Objectifs :

**Aide à l'orientation Post-Bac à l'IUT et à l'accompagnement métiers
*Serious game** (ludique) sur *smartphone***

Cible :

15-20 ans (Bac-3 - Bac+3)

Existant :

Test d'Accompagnement Métiers (TAM)

<http://tufaisquoiapreslebac.fr/>

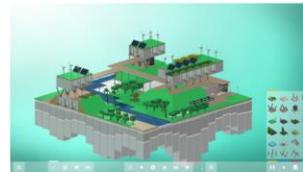
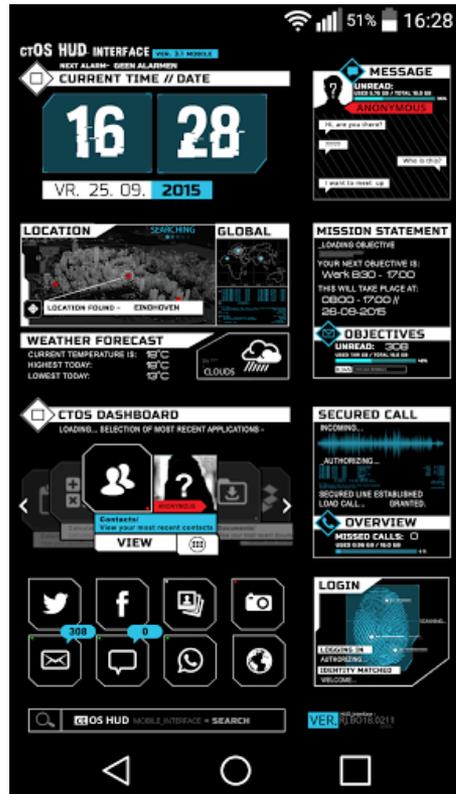
*** : un *serious game* (ou *jeu sérieux*) est un logiciel qui combine une intention « sérieuse » — de type pédagogique, informative, etc. — avec des ressorts ludiques. De manière synthétique, un jeu sérieux englobe tous les jeux vidéo qui s'écartent du seul divertissement.**



Et toi,  tu fais quoi après le Bac?
> Passe le test <

Type de jeu

Jeu solo de gestion et d'aventure



Images d'inspiration (*moodboard*), non tirées du jeu

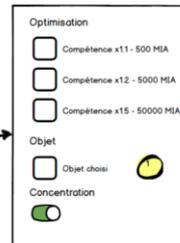
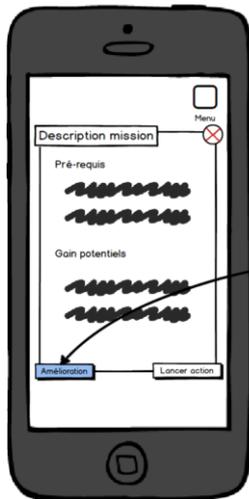
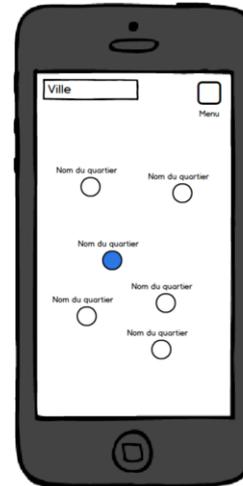
Etat d'avancement

Conception : > 80%

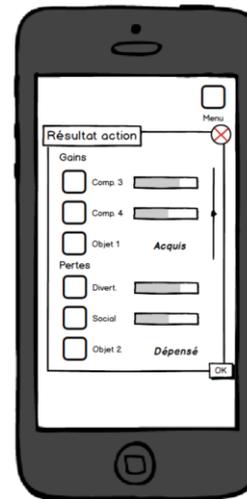
Maquettage : ≈ 15%

Développement : < 05%

...



Lo sélection d'objet ouvre la liste d'objets du joueur



Equipe de projet actuelle

Personnels :

Fabrice Lhotte (enseignant IUT et chargé de mission TICE, site Marseille)

Carine Franklin (enseignant IUT, site Marseille)

Martial Piat (ingénieur pédagogique IUT, site Aix Gaston Berger)

Mickaël Martin-Nevot (enseignant IUT, site Aix Gaston Berger)

Etudiants :

Quentin Prod'homme (étudiant *game designer* extérieur à AMU – stage fini)

Nathan Bernard-Roux (étudiant en LP Web, IUT – alternance d'un an en cours)

Soutiens :

Lionel Nicod (directeur-adjoint chargé de l'offre de formation IUT)

Sabine Lepeyre (responsable services communs IUT)



Rejoignez l'aventure !

Personnels : encadrement, aide à la réalisation, autres ?

Etudiant(s) : projet(s) tuteuré(s), autres ?

Notamment, nous n'avons actuellement pas de ressources graphiques



Formulaire de renseignement (CD et RAF)

Formulaire concernant le jeu à compléter, à destination des CD et RAF :
Peut-être compléter avec l'aide d'un membre de l'équipe
A garder en tête : compromis aspects métier / côté ludique

Informations de la formation				ANNEXE LIEUX			
(donner le nom de la formation et de son département)							
Département		Formation		Quartier		Lieu	
				Industrie		Usine	
						Port	
						Centrale énergétique	
						Aéroport	
Lieux concernés par la formation				Commercial			
(choisir 1 à 5 lieux, soit de l'annexe des lieux, soit en créer un nouveau en précisant son quartier)				Grande surface			
Lieu 1		Quartier 1		Administration			
Lieu 2		Quartier 2		Mairie			
Lieu 3		Quartier 3		Déchèterie			
Lieu 4		Quartier 4		Hôpital			
Lieu 5		Quartier 5		Affaires/Droit			
Compétences				Banque			
(donner une liste des 5 compétences les plus importantes de la formation)				Bureau d'études			
		Version courte		Information/Communication			
		Version longue		Bureau avec PC			
Compétence 1		1		Salle de réunion			
Compétence 2		2		Bureau de publicité			
Compétence 3		3		Agence web			
Compétence 4		4		Créatif			
Compétence 5		5		Studio de jeu vidéo			
				Studio d'enregistrement			
				Bureau de conception créative			
Missions				Campagne			
(chaque mission a un certain nombres de compétence associées)				Laiterie			
				Commerce de proximité			
				Barrage			
				Ferme			
Rang C (5 missions nécessaires)				Campus			
Compétence 1		Nom de la mission		Gestion/Commerce/Marketing			
1				Electronique/Informatique/Mécanique			
2				Information/Communication/Multimédia			
3				Sécurité/Aménagement/Energie			
4				Chimie/Biologie/Procédés			
5							

Avez-vous des questions ?



Crédits

Auteur

Mickaël Martin-Nevot

mickael.martin-nevot@univ-amu.fr



Carte de visite électronique

Retrouvez cette présentation et le formulaire de
renseignement en ligne :

www.mickael-martin-nevot.com/univ-amu/iut/projets/genius