

Atelier d'initiation au Game Design



Vincent Jouanneau

Expert en médiation spécialisé
en scénarisation et gamification



Gamification

Qu'est-ce que la ludification/gamification ?

Le terme de gamification désigne le fait de reprendre des mécaniques et concepts propres aux jeux pour des applications qui n'ont pas pour but l'aspect ludique.

La gamification utilise les vertus du jeu sur l'engagement du participant.



Entertainment

Jouets, jeux de société, jeux vidéos, escape room, ..



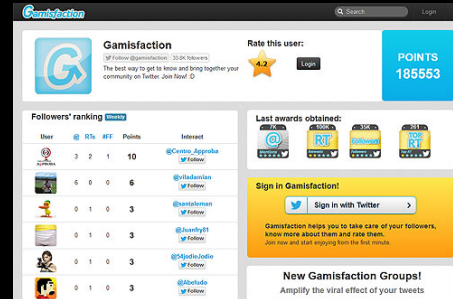
Education/ culture

Edugame, serious games, ateliers pédagogiques, escape game, expositions, serious games, interactifs ludiques, ...



Vie quotidienne

Consommation responsable, citoyenneté, sorties, ...



Marketing

Site commerciaux, réseaux sociaux, campagnes de communication, formations, ressources humaines...

Le jeu, de quoi parle-t-on ?



Le *senet* de l'Egypte prédynastique est considéré comme le plus ancien jeu de société au monde (il y a environ 5 000 ans)



Zelda, breath of the wild sorti en 2017

« Le jeu est une structure interactive ayant une signification endogène, et qui requiert des joueurs qui luttent vers un objectif. » Greg Costikyan

Pourquoi gamifier ?

Objectifs poursuivis

- Donner une composante ludique / rendre son offre plus attirante
- Rendre l'utilisateur proactif et fidéliser
- Démocratiser et engager de nouveaux utilisateurs

Les forces du jeu

- Forte interactivité
- Universalité (touche tous les publics quelque soit la classe, l'âge et le sexe)
- Engagement et fidélisation



Les faiblesses du jeu

- Souffre d'une image « pas sérieux »
- Difficulté de mise en œuvre

Esthétique

Technique

Jeu

Mécanique

Histoire

Mise en situation : conception d'un jeu sur la base d'un jeu existant



Règle du jeu initial

Le but du jeu est d'éliminer ses adversaires en leur faisant perdre leurs points de vie.

Le tour de jeu comporte 2 phases :

- Phase 1 : le joueur lance les 5 dés et tentent d'obtenir en dessous de 11 ou au dessus de 24. Il peut relancer les dés autant de fois que possible en gardant minimum 1 dé à chaque lancé.
- Phase 2 : si la phase 1 est réussie, on obtient une attaque ayant comme valeur la différence entre le jet de dés obtenus et le chiffre visé (11 ou 24).

Mécaniques

- Mode d'action : lancé de dés
- Mécanique du lancé de dés : relance de dés tant qu'on isole au moins un dé
- Nombre de dés : 5 dés de 6
- Nombre de phases : 2
- Le score : Point de vie (noté sur une feuille)
- Interaction entre les joueurs : retirer des points au voisin de gauche
- Compétence des joueurs : aucune
- Relation des joueurs : compétition

Histoire

Aucune

Univers

Aucun

Technique

5 dés, une feuille et un crayon

Restitution

