

GUIDE D'UTILISATION DU ROLE LEARNING GAMES* MAKER

* Jeux sérieux
pour l'apprentissage,
multi-joueurs,
multi-rôles

SOMMAIRE DES FONCTIONNALITÉS DE BASE

1. Objectifs pédagogiques & contexte	4
2. Rôles	6
3. Quêtes	7
4. Tâches	8
5. Tâches communes, antécédents, durée	9
6. Ordonner les tâches	10
7. Tâches annexes	11

PHASE 1

- Utilisez les pièces de puzzle pour écrire vos idées.
- Réalisez les étapes de cette phase dans l'ordre de votre choix.

Définir les objectifs pédagogiques



Description

Ce que l'on veut atteindre en situation de formation. Commencer chaque objectif par un **verbe**.

Si votre jeu est composé de plusieurs missions, distinguez les **objectifs globaux** du jeu et les **objectifs de chaque mission**. Ensuite, vous pouvez définir les objectifs pour chaque **rôle** (voir phase 2)



Questions à se poser...

Qu'est-ce que chaque rôle sera capable de faire ou connaîtra à l'issue de cette quête ?



Exemple

Pour le jeu :

- Apprendre à communiquer
- Savoir travailler en équipe

Pour la mission :

- Comprendre le rôle de chacun

Pour le rôle :

- Savoir gérer un primeur

Définir le contexte



Description

Définissez le cadre de votre jeu de rôles. Définissez toutes les informations **pédagogiques** et **ludiques** qui pourraient définir votre jeu.



Exemple

Univers : Réaliste

Media : 3D (ordinateur)

Durée : 3h pour le jeu. 1h/quête

Intrigue : Vivre une journée ordinaire et comprendre en quoi chaque rôle est important.



Questions à se poser...

- Quel est l'univers ? (Réaliste, médiéval-fantastique, futuriste, post-apocalyptique, etc.)
- Quel sera / support le média de votre jeu ? (2D / 3D sur ordinateur, VR, jeu de plateau, cartes, etc.)
- Combien de temps va durer le jeu ? Quelle sera la durée de chaque quête ?*
- Quelle est l'intrigue, l'histoire derrière la quête ?

*Un **jeu** est composé d'une ou de plusieurs **missions**. Une **mission** peut être jouée sur une séance et un **jeu** sur une séquence par exemple. Pour chaque mission, chaque Rôle a sa propre **quête**.

TUILES CONCERNÉES

<p>Objectif pédagogique Commun pour le jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Améliorer les softskills - Apprendre à coopérer  <p><small>Sorbonne Université, UP6 - IMT Nord Europe</small></p>	<p>Objectif pédagogique Commun pour la mission 1</p> <p>Comprendre les rôles impliqués dans la conception d'un site web</p> 	<p>Rôle 1 </p> <p>Intitulé <input type="text" value="Développeur/enseignant"/></p> <p>Nom de la quête <input type="text" value="Intégration du site web"/></p> <p>Description <input type="text"/></p>
<p>Contexte du jeu</p> <p>Univers <input type="text" value="Réaliste"/></p> <p>Medium / Support(s) <input type="text" value="Ordinateur en 3D"/></p> <p>Durée <input type="text" value="3h"/></p> <p>Intrigue <input type="text" value="Vous êtes stagiaire dans une agence de communication et devez faire vos preuves pour être embauché."/></p> 	<p>Contexte de la mission 1</p> <p>Durée <input type="text" value="1h"/></p> <p>Intrigue <input type="text" value="Concevez un site web ergonomique pour votre premier client"/></p> 	<p>Objectif(s) pédagogique(s)</p> <p><input type="text" value="Nom de l'objectif"/></p> <p><input type="button" value="+"/></p> <p>Récompense(s) <input type="text" value=""/></p> <p><input type="button" value="+"/></p> <p>Personnalisation Apparence, équipement </p>
<p>Autre <input type="text" value="Contexte d'utilisation : lieu, présence de tuteur/formateur, à quel moment du cursus utiliser ce jeu, matériel nécessaire"/></p> 	<p>Moyen(s) de communication <input type="text" value="Chat en ligne, visio, face à face, talkie walkie, piges..."/></p>  <p>Autre <input type="text" value="Contexte d'utilisation : lieu, présence de tuteur/formateur, à quel moment du cursus utiliser ce jeu, matériel nécessaire, public cible"/></p>	<p>Ressources & compétences <input type="text" value=""/></p> <p><input type="button" value="+"/></p> <p>Rôle supplémentaire <input type="text" value=""/></p> <p><input type="button" value="+"/></p>

PHASE 2

PHASE 3

VOIR PHASE 1

- Réalisez ces étapes dans l'ordre de votre choix.

Définir les rôles



Description

Chaque rôle a des tâches, compétences et objectifs propres. Un Rôle peut être vu comme un métier par exemple.



Questions à se poser...

Quels sont les rôles qui interviendront ensemble dans ce scénario ?



Exemple

Rôle 1 : Un organisateur de goûter d'anniversaire
Rôle 2 : Un boulanger
Rôle 3 : Un primeur

Rôle 1 

Intitulé
Développeur/euse web

Nom de la quête
Intégration de site web

Description

Objectif(s) pédagogique(s)
Nom de l'objectif

Récompense(s)

Personnalisation
Apparence, équipement



Ressources & compétences

Rôle supplémentaire

FACULTATIF

Choisir et nommer des quêtes



Description

Une quête est une **mission** à accomplir par un rôle, elle est composée de tâches et aboutit à une ou plusieurs récompenses.



Questions à se poser...

Que va devoir faire chaque rôle (en une courte phrase) ?

Attention : il faut que les quêtes nécessitent l'intervention d'un **autre** rôle pour pouvoir aboutir.



Exemple

Rôle 1 : Fête d'anniversaire (organiser une fête d'anniversaire)
Rôle 2 : C'est pas de la tarte (découvrir le travail d'un boulanger)
Rôle 3 : Toujours pressé (découvrir le travail d'un primeur)

Définir les récompenses de la quête



Description

Il s'agit des **récompenses** que le joueur aura forcément à l'issue de la quête. Si votre jeu est composé de plusieurs quêtes, distinguez les résultats globaux du jeu et les résultats de chaque quête.



Questions à se poser...

Rôle 1 :
- débloque la quête «organisateur de mariages»
Rôle 2 :
- gagne en compétence en gestion d'entreprise
Rôle 3 :
- débloque la quête «gestion de superette»



Exemple

Le joueur va-t-il :
- récupérer un **objet** (pour poursuivre une autre quête) ?
- avoir gagné en **compétence** dans un domaine ?
- atteindre un **objectif** pédagogique ?
- débloquer une nouvelle **quête** ?

PHASE 4

Définir les tâches

Description

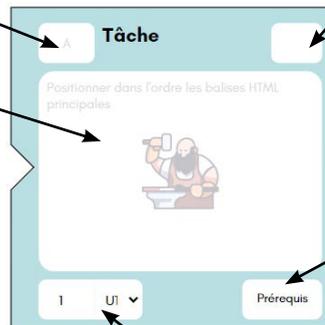
Une tâche est une **action** à effectuer. Elle est très **simple** : parler à quelqu'un, interagir avec un objet, etc. Donnez-lui un **identifiant** pour y faire référence facilement.

Questions à se poser...

- Quelles sont les activités **détaillées** à mener pour résoudre la quête ?
- Qu'est-ce que le joueur doit faire pas-à-pas pour accomplir la quête ?

Exemple

- Rôle 1 :**
- E - Faire de la limonade
 - D - Acheter un gâteau aux fruits
- Rôle 2 :**
- A - Faire du pain
 - E - Vendre un gâteau aux fruits
- Rôle 3 :**
- B - Vendre des fruits
 - D - Conseiller les clients



Cliquez sur le bouton «+» pour ajouter une Tâche. Plusieurs options s'offrent à vous, dans un premier temps vous pouvez n'utiliser que les Tâches simples.



PHASE 5

- Réalisez ces étapes dans l'ordre de votre choix.

Mettre en évidence les tâches communes



Description

Mettez un **symbole** identique sur les tâches qui sont partagées entre plusieurs rôles.

Choisir un symbole de tâche commune :



Exemple

- Rôle 1 :**
- Acheter un gâteau aux fruits
- Rôle 2 :**
- Vendre un gâteau aux fruits

>> Ces deux tâches auront un carré rouge.



Questions à se poser...

- Quelles sont les tâches qui nécessitent l'intervention d'un autre rôle ?
- Le symbole choisi est-il déjà choisi pour ce Rôle ? Attention à ne pas les confondre.

Identifier les antécédents / prérequis



Description

Certaines tâches doivent être effectuées dans un **ordre** particulier, donc indiquez les **prérequis** sur les tâches pour ne pas les mélanger (identifiants des tâches).



- Questions à se poser...
- Quelles tâches ne peuvent pas être réalisées dès le début ?
 - Quelle est la tâche qui doit être effectuée **juste avant** de pouvoir faire celle-ci ?



Exemple

- Rôle 1 :**
- Pour pouvoir «Faire de la limonade», il faut que la tâche «Acheter des citrons» soit effectuée.
- Rôle 2 :**
- Pour pouvoir «Vendre du pain», il faut que la tâche «Faire du pain» soit terminée.

Estimer la durée des tâches



Description

Estimez le temps que prendra chaque tâche. Utilisez des unités de temps (UT) de 1 (court) à 3 (long) par exemple. Définissez à 1 la tâche la plus rapide à effectuer puis comparez les suivantes.



Exemple

- Rôle 1 :**
- Acheter des citrons > 1 UT
 - Acheter des cadeaux > 1 UT
- Rôle 2 :**
- Faire du pain > 2 UT
 - Vendre du pain > 1 UT
- Rôle 3 :**
- Conseiller les clients > 1 UT



Questions à se poser...

- Cette tâche est-elle rapide à effectuer ?
- Prend-elle plus ou moins de temps que les autres tâches ?

PHASE 6

Ordonner les tâches



Description

Les **prérequis**, la **durée** des activités et les tâches **communes** doivent être respectées.
Plusieurs tâches d'un même rôle peuvent débuter sur une même colonne si elles n'ont pas de **priorité** entre elles.



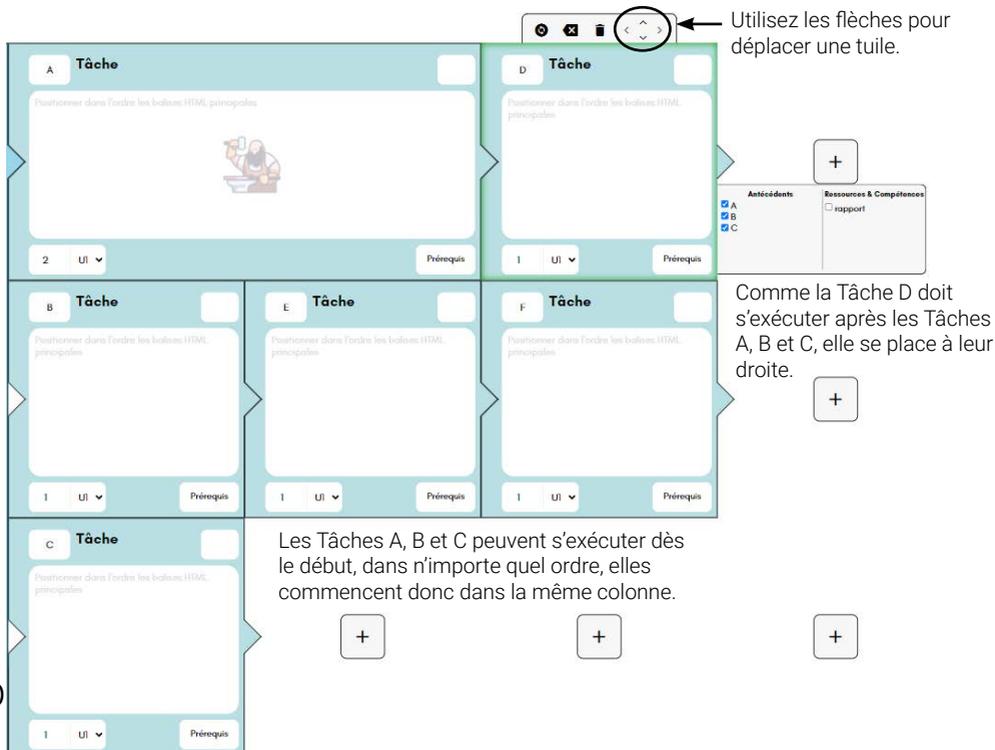
Questions à se poser...

- Est-ce que chaque tâche ayant un antécédent de signalé est bien positionnée après celui-ci ?
- Combien d'unités de temps sont nécessaires pour arriver à la tâche commune du Rôle 1 ?
- Y a-t-il le même nombre d'UT pour que le Rôle 2 ou 3 parvienne à cette tâche ?
- Faut-il ajouter des tâches annexes pour que les tâches communes puissent se faire simultanément ?
- Faut-il ajouter des tâches annexes pour que les durées des quêtes de tous les rôles soient identiques ?



Exemple

Voir le schéma



PHASE 7

Ajout de tâches annexes



Description

Ce sont des tâches **rapides** qui ne sont **pas essentielles** et sont **optionnelles** pour la résolution de la quête. Leur but est de permettre aux joueurs plus lents de finir leurs tâches tout en gardant occupé les joueurs plus rapides. Veillez à en faire suffisamment.

Ces tâches peuvent être :

- une tâche déjà réalisée avec un niveau **plus complexe** (pour challenger les joueurs rapides)
- une pause **ludique** (pour les divertir)
- la possibilité d'**aider** un autre rôle
- une autre tâche **indépendante** pour renforcer les objectifs de ce rôle.

...Puis refaites les phases 5 et 6 pour les tâches annexes.



Questions à se poser...

- Est-ce que chaque rôle a le même nombre d'UT pour parvenir à la tâche commune ?
- Combien de temps dure le scénario pour chaque rôle ? S'il est différent, combien d'UT sont nécessaires pour combler la différence ?
- Selon la progression du rôle, est-ce préférable d'ajouter plusieurs tâches courtes ou une longue ?



Exemple

- Rôle 1** : Décorer la salle
- Rôle 2** : Faire des viennoiseries
- Rôle 3** : Ranger les étagères



SOMMAIRE DES AUTRES FONCTIONNALITÉS

- Ces fonctionnalités sont facultatives mais peuvent vous aider à enrichir votre scénario. Vous pouvez les utiliser dans n'importe quel ordre.

1. Événements aléatoires	13
2. Tâches répétées & interruption de tâche	14
3. Définir les règles	15
4. Tâche finale & Répéter le tour	16
5. Étapes	17
6. Rôle supplémentaire	18
7. Tâche alternative	19
8. Personnage	20
9. Ressources (& attributs) & Occurrence du rôle	21
10. Commentaires	22
11. Options des tuiles et boutons	23

AUTRES FONCTIONNALITÉS

Événements aléatoires



Description

Des événements peuvent survenir pour modifier des contraintes du jeu. Les joueurs doivent donc apprendre à s'adapter à la situation.



Questions à se poser...

- Souhaitez-vous intégrer plus d'aléatoire et d'imprévus dans votre jeu ?

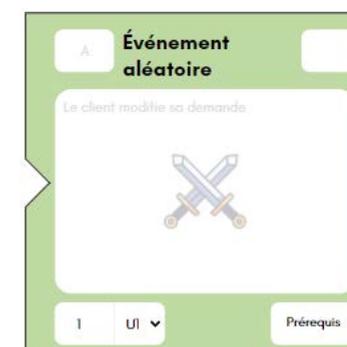


Exemple

Rôle 1 :

L'organisateur reçoit un mail modifiant la demande initiale (changement de gâteau, achat d'un autre cadeau...)

...Puis refaites les phases 5 et 6 pour les événements aléatoires et la phase 7 si nécessaire.



AUTRES FONCTIONNALITÉS

Tâches répétées



Description

Une tâche peut être répétée un certain nombre de fois avant d'être résolue ou jusqu'à une condition d'arrêt.



Questions à se poser...

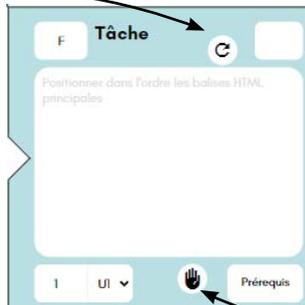
- Doit-elle se répéter un nombre de fois précis ?
- Doit-elle se répéter jusqu'à ce qu'une condition soit remplie ?



Exemple

Rôle 3 :

Le primeur peut servir des clients tant qu'il y en a dans le magasin.



Si vous entrez des valeurs dans ces tuiles complémentaires, leur symbole viendra s'ajouter sur la tuile en question.



Ces tuiles complémentaires se trouvent dans la barre latérale au clic sur une Tâche. La barre latérale permet d'étendre les possibilités de votre jeu.

Interruption de Tâches



Description

Une tâche peut être interrompue par un autre Rôle. Notez ici les détails de cette interruption.



Questions à se poser...

- Y a-t-il un intérêt dans votre scénario à ce qu'un autre Rôle interrompe la tâche d'un autre joueur ?
- Quelles seront les conséquences ?



Exemple

Cette action est faite en général pour empêcher un joueur de réaliser son action. Cela est moins courant dans les jeux coopératifs.

AUTRES FONCTIONNALITÉS

Définir les règles



Description

Éléments importants à prendre en compte dans les règles du jeu ou de la mission.



Questions à se poser...

- Y a-t-il des règles particulières dans ce jeu ou cette mission ?
- Les règles sont-elles similaires à un jeu existant ?



Exemple

Règles de la mission :

- les Rôles jouent simultanément leur quête.
- ne pas dépasser X UT pour accomplir la mission.

Ressources :

- Argent : 1 000 €



AUTRES FONCTIONNALITÉS

Tâche finale



Description

Cette tuile permet de clôturer une quête. Il n'y a plus de tâche après celle-ci.



Questions à se poser...

Y a-t-il une tâche spécifique à réaliser pour terminer la quête ?



Exemple

Rôle 1 : Lancement de la fête



AUTRES FONCTIONNALITÉS

Chronologie générale de la mission

Étape 1



Chronologie du rôle

Étape 1



Étapes



Description

Ces tuiles permettent de délimiter les grandes étapes, le fil conducteur de votre mission. Elles se trouvent au-dessus des Tâches soit d'un Rôle soit de tous les Rôles.



Questions à se poser...

- Peut-on découper la mission en plusieurs étapes ?
- Y a-t-il des moments clés à mettre en avant ?



Exemple

Étape 1 : Définition du projet.

Répéter le tour



Description

Cette tuile permet de répéter une séquence d'actions et évite de devoir recopier indéfiniment des Tâches. Les tâches à répéter peuvent être soit depuis le tout début de la quête soit depuis le début d'une Étape (voir page suivante).



Questions à se poser...

Y a-t-il une séquence de tâches qui se répète une ou plusieurs fois dans la quête ?



Exemple

Rôle 2 : Cela pourrait être mis à la suite de «Faire du pain» et «Vendre du pain» jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de matières premières, de clients ou jusqu'à la fermeture du magasin.

Recommencer le tour jusqu'à ce que :

Faire valider au commanditaire



AUTRES FONCTIONNALITÉS

Rôle supplémentaire

Nom

Couleur

Objectifs

Compétences

Règles

1. Cliquez sur le «+» en bas du Rôle pour lui ajouter un Rôle supplémentaire.

Tâche

Positionner dans l'ordre les balises HTML principales

3. La Tâche porte la couleur du Rôle supplémentaire qui lui a été attribué.

Tâche liée au rôle supplémentaire

Rôle

2. Pour repérer les Tâches spécifiques à ce Rôle supplémentaire, cliquez sur la Tâche et sélectionnez ce Rôle supplémentaire dans la liste de la tuile de la barre latérale.

Rôle supplémentaire



Description

Il s'agit d'un rôle additionnel à adjoindre en bas d'une tuile Rôle. Cela permet d'ajouter des objectifs, compétences, règles et tâches **spécifiques** à ce rôle.



Questions à se poser...

- Y a-t-il un rôle additionnel à ajouter à un rôle ?
- Si oui, qu'est-ce que cela changera dans le scénario ?



Exemple

Rôle 1 : Community manager de la boulangerie.
Objectif : faire connaître les produits du moment aux abonnés sur les réseaux sociaux pour attirer plus de clients.
Compétences : a les identifiants du compte Facebook et Instagram de la boulangerie et sait les utiliser.
 Pas de règles spécifiques. Les Tâches «Prendre des photos des produits» et «Mettre en ligne les nouveautés» auront la **couleur** associée sur leur tuile.

AUTRES FONCTIONNALITÉS

Tâche alternative

Partir d'un template / Partir de zéro

Tâche alternative



Description

Elle permet de signaler qu'une Tâche peut être **réalisée ou non**. À la différence d'une Tâche annexe, cette tuile peut transformer une Tâche obligatoire en Tâche alternative, c'est-à-dire qu'elle sera **utile** pour l'avancement de la quête principale mais il est possible que le Rôle ait à **choisir** entre plusieurs Tâches alternative durant un tour de jeu et en réalise d'autres durant un autre tour de jeu.



Questions à se poser...

- Y a-t-il plusieurs manières d'atteindre les objectifs pédagogiques ?
- Est-ce que cette tâche est commune ? Quelles conséquences cela aura sur l'autre rôle ?



Exemple

Rôle 1 : Le joueur aurait le choix entre deux Tâches : «Acheter des cadeaux» ou «Fabriquer des cadeaux». Les deux seraient alternatives : nécessaires mais l'une des deux suffit.

AUTRES FONCTIONNALITÉS

Créer un nouveau personnage

+ Nom

Description

Couleur

Créer

Tuile personnage

Création du personnage

Créer un nouveau personnage

+ Nom

Description

Couleur

Créer

Personnages

+ Nom

Description

Couleur

Supprimer

Affecter un personnage déjà créé

+ Nom

Personnage(s) utilisé(s)

Dans la barre latérale au clic sur une Tâche.

Tâche

Positionner dans l'ordre les balises HTML principales

1 UT Prérequis

Personnage



Description

Si des personnages non joueurs (**PNJ**), doivent intervenir dans le scénario, ils peuvent apparaître sur les Tâches en question. Pour cela, créez d'abord le personnage puis cliquez sur la Tâche dans laquelle il intervient et sélectionnez-le dans la barre latérale. La couleur choisie pour ce personnage apparaîtra sur la Tâche. Cela permet de les repérer plus facilement. L'enseignant peut être considéré comme un personnage s'il n'a pas un Rôle à part entière..



Questions à se poser...

Y a-t-il des PNJ qui doivent intervenir dans le jeu ?



Exemple

Rôle 3 : Les clients du primeur peuvent être matérialisés par des «Personnage».

AUTRES FONCTIONNALITÉS

Ressources & compétences

Nom

Nombre / stats

Type

-

+

Ressources / objets

Nom

Quantité

+

Dans la tuile Règles du jeu, les ressources sont partagées avec tous les Rôles.

Occurrence du rôle

1 entre 0 et 0 joueurs

+

Dans la tuile Rôle, les ressources et compétences sont propres à ce Rôle.

Ressources (& attributs)



Description

La tuile bleue représente les ressources du Rôle et peut aussi concerner ses attributs (force, dextérité, intelligence avec par exemple le pourcentage associé). Les ressources liées aux Règles du jeu sont communes à tous les joueurs.



Questions à se poser...

- Y a-t-il des ressources à utiliser dans des Tâches ?
- Sont-elles communes ou propres à un Rôle ?



Exemple

Rôle 3 : Au début du jeu, le primeur n'a aucun fruit. Une fois sa livraison faite, son stock augmente et peut en vendre.

Occurrence du rôle



Description

Cette tuile, visible dans la barre latérale au clic sur un Rôle, permet de choisir combien de joueurs représenteront chaque rôle si le nombre de joueurs est amené à varier.



Questions à se poser...

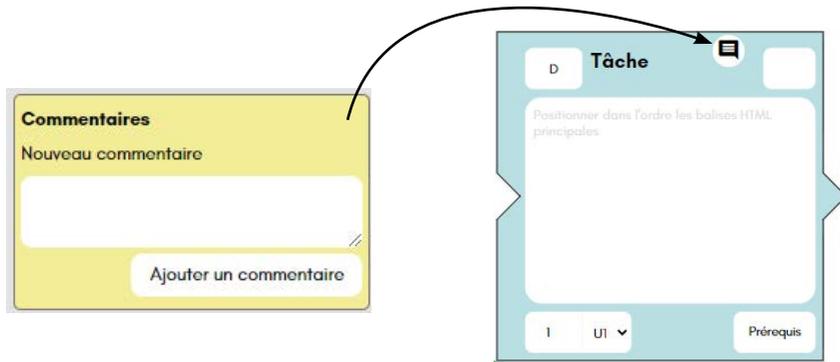
- Y aura-t-il un nombre de joueurs constant pour cette mission ?
- Si le nombre varie, quelles conséquences cela aura sur les autres rôles ?



Exemple

Rôle 2 : Si je souhaite 2 boulangers lorsqu'il y a entre 4 et 6 joueurs, il sera écrit sur la tuile «2 entre 4 et 6 joueurs».

AUTRES FONCTIONNALITÉS



Commentaires

Description
Si vous souhaitez ajouter des informations à une tuile, vous pouvez écrire un commentaire. Cette tuile est présente dans la barre latérale au clic sur n'importe quelle tuile. Si vous ajoutez un commentaire, une icône apparaîtra sur la tuile en question pour le signaler.

Questions à se poser...
Ai-je quelque chose à ajouter, ne pas oublier concernant cette tuile ?

Exemple
Ne pas oublier d'imprimer le document à leur distribuer.

AUTRES FONCTIONNALITÉS

Options d'une tuile

- Transformer une Tâche en un autre type de Tâche en gardant le contenu. Seule la tâche commune est perdue au passage vers un Tâche annexe.
- Effacer tout le contenu de la tuile en un clic !
- Supprimer la tuile du scénario. Vérifiez que cela ne perturbera pas le reste de votre scénario !
- Déplacer la tuile en fonction de la flèche sélectionnée. Si une tuile est déjà présente à cet endroit, elles seront inversées. Si une tuile longue (plusieurs UT) ne passe pas dans l'emplacement prévu, elle sera placée à la fin de la ligne.

- Intégrer le jeu sous Unity (WIP)**
Cette option n'est pas disponible actuellement. Elle permettra d'obtenir un fichier importable dans Unity pour générer un jeu en 3D automatiquement. Pour cela, le squelette du jeu aura déjà été créé.
- Activer les aides**
Ceci permet d'activer ou de désactiver les bulles d'information au survol de la souris sur les différentes tuiles.
- Download icon**
Ce bouton permet de télécharger le scénario actuel pour le sauvegarder et le continuer plus tard.
- Upload icon**
Celui-ci permet d'importer une sauvegarde pour continuer d'éditer un ancien scénario ou le consulter.
- Zoom icon**
Permet de zoomer ou dézoomer le scénario entier.

CRÉDITS

RLG Maker conçu par Gaëlle Guigon et Romain Deleau (IMT Nord Europe) dans le cadre d'une thèse de doctorat.

Équipe MOCAH, LIP6 - Sorbonne Université



Ces travaux s'inscrivent dans le projet Nucléofil qui a été financé par le gouvernement dans le cadre du plan de relance.



Icônes : max.icons sur flaticon.com