

# Guide des bonnes pratiques pour la conception de jeux sérieux et thérapeutiques destinés aux aînés

Guillaume Desjardins, Université du Québec en Outaouais

Patrick Plante, Université TÉLUQ

ROC – 17 au 19 novembre 2021

# Plan de la présentation

- Contextualisation et les besoins criant de bonnes pratiques
- Les propositions:

1. Le design du jeu
2. Le genre du jeu
3. Les contrôles du jeu
4. Le but du jeu

5. Les défis et les récompenses
6. L'interface
7. Les interactions sociales
8. Le méta-jeu

- 
- Pour plus d'information

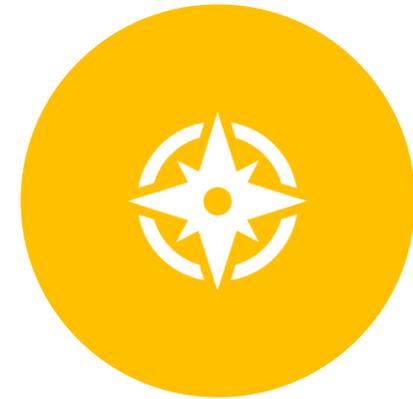
# Contextualisation et besoins criants



LE JEU VERSUS  
LE JEU SÉRIEUX



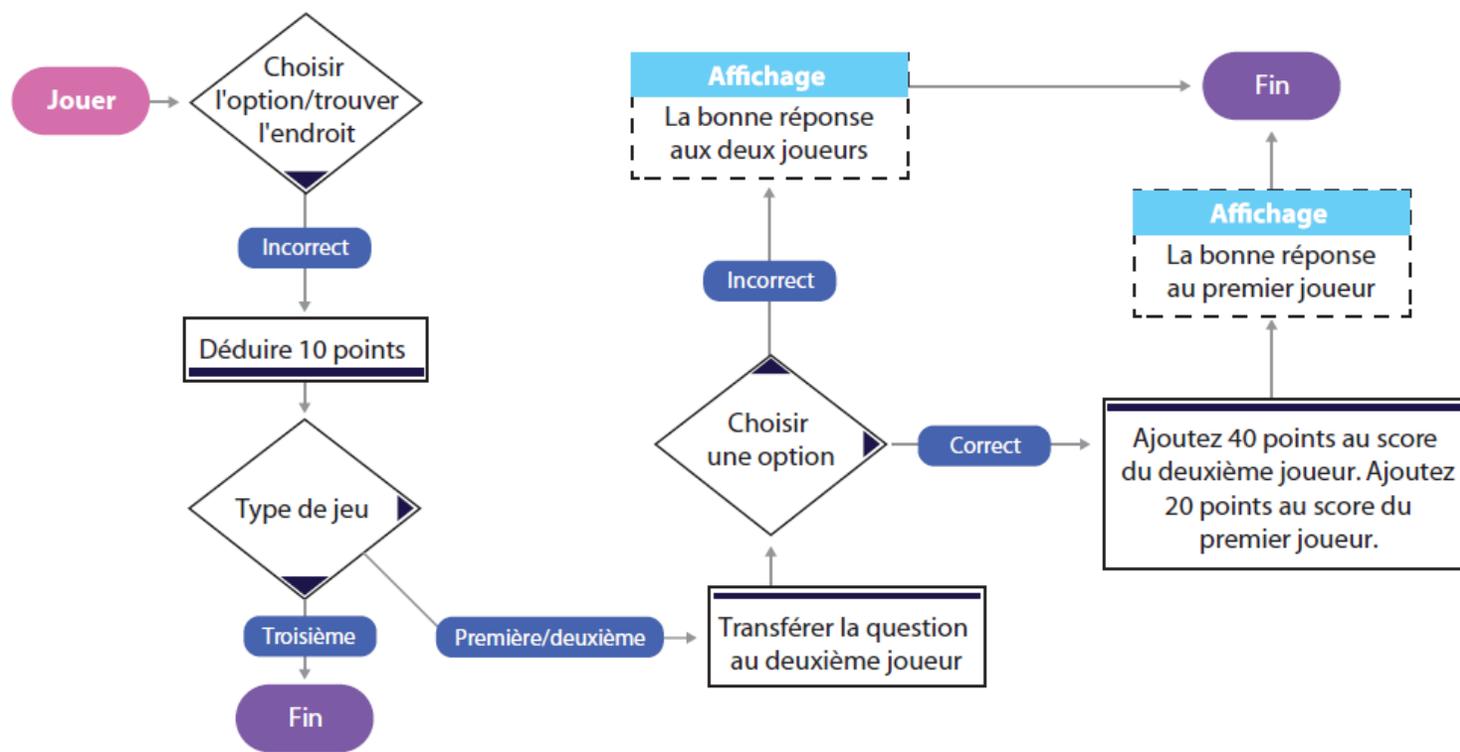
LA CONCEPTION



POURQUOI EST-CE  
IMPORTANT?

# Proposition 1: Le design

- Pensez à votre stratégie et à vos objectifs finaux
- Adaptez la conception du jeu à l'âge et à l'histoire de votre public cible
- En cas de doute, recueillez des données
- Utilisez l'évaluation et la rétroaction



---

## Proposition 2: Le genre

---

- Choisissez un genre en fonction de votre cible démographique
- Tenez compte des préférences pour la performance et l'engagement intense dans un jeu
- L'histoire des joueurs peut expliquer leur préférence pour certains genres
- Les interactions significatives deviennent importantes avec l'âge



---

## Proposition 3: Les contrôles

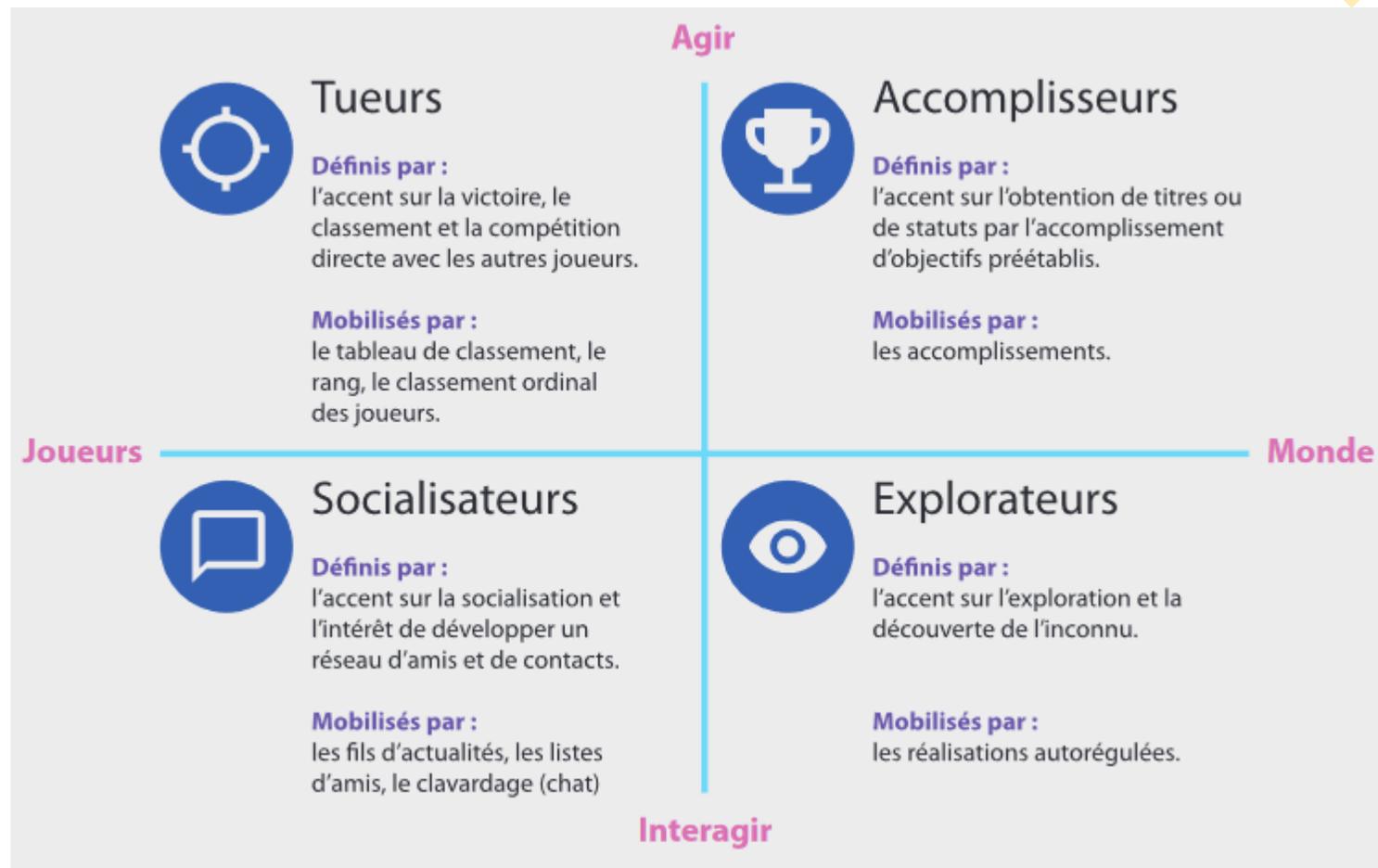
---

- Le contrôle devrait être intuitif : pensez à l'avenir!
- Donnez de la flexibilité aux joueurs
- Utilisez tous leurs sens



## Proposition 4: Le but (objectif)

- De la performance à l'achèvement
- Le récit en tant que déterminant : donnez le contexte!



---

## Proposition 5: Les défis et récompenses

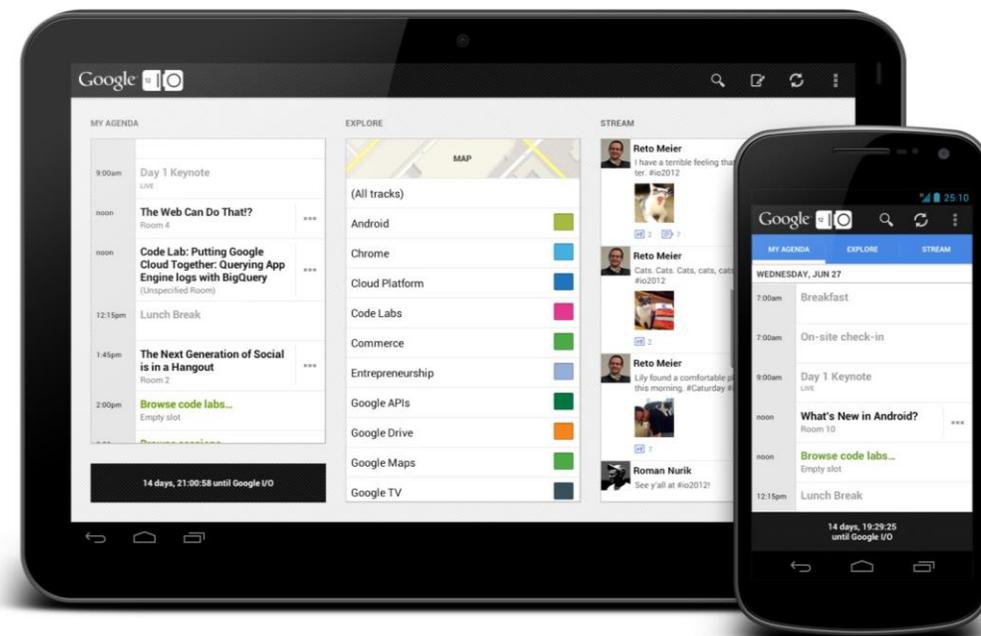
---

- Le défi n'est pas souhaitable?  
Réfléchissez encore!
- Le niveau de défi, la difficulté et la nouveauté du jeu doivent être pris en compte
- Un défi bien rythmé augmente l'exploration
- Les récompenses influencent tous les éléments du système
- Les récompenses extrinsèques peuvent forcer l'apparition de la motivation



## Proposition 6: L'interface

- Pensez à la capacité de comprendre des utilisateurs
- La perfection est atteinte quand il n'y a plus rien à retirer
- Utilisez plusieurs canaux de communication pour améliorer votre portée
- Transformez les joueurs en designers
- Autres considérations propres aux personnes âgées



[This Photo](#) by Unknown Author is licensed under [CC BY-SA](#)

---

## Proposition 7: Les interactions sociales

---

- Coopération ou concurrence?



## Proposition 8: Le méta-jeu

- Comment intégrer le méta-jeu

```
mirror_mod = modifier_ob.  
select mirror object to mirror.  
mirror_mod.mirror_object =  
    operation == "MIRROR_X":  
        mirror_mod.use_x = True  
        mirror_mod.use_y = False  
        mirror_mod.use_z = False  
    operation == "MIRROR_Y":  
        mirror_mod.use_x = False  
        mirror_mod.use_y = True  
        mirror_mod.use_z = False  
    operation == "MIRROR_Z":  
        mirror_mod.use_x = False  
        mirror_mod.use_y = False  
        mirror_mod.use_z = True  
  
selection at the end -add  
mirror_ob.select= 1  
modifier_ob.select=1  
context.scene.objects.active  
("Selected" + str(modifier_ob.  
mirror_ob.select = 0  
= bpy.context.selected_object  
data.objects[one.name].select  
  
print("please select exactly  
  
-- OPERATOR CLASSES ----  
  
types.Operator):  
on X mirror to the selected  
object.mirror_mirror_x"  
mirror X"  
  
context):  
context.active_object is not
```

# Pour plus d'information



Guillaume Desjardins  
Guillaume.Desjardins@uqo.ca



Patrick Plante  
Patrick.Plante@teluq.ca  
<https://www.teluq.ca/siteweb/univ/pplante.html>

## Guide des bonnes pratiques pour la conception de jeux sérieux et thérapeutiques destinés aux aînés

Auteurs : Guillaume Desjardins, Patrick Plante

2021

<https://tinyurl.com/3ceavrd4>