

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



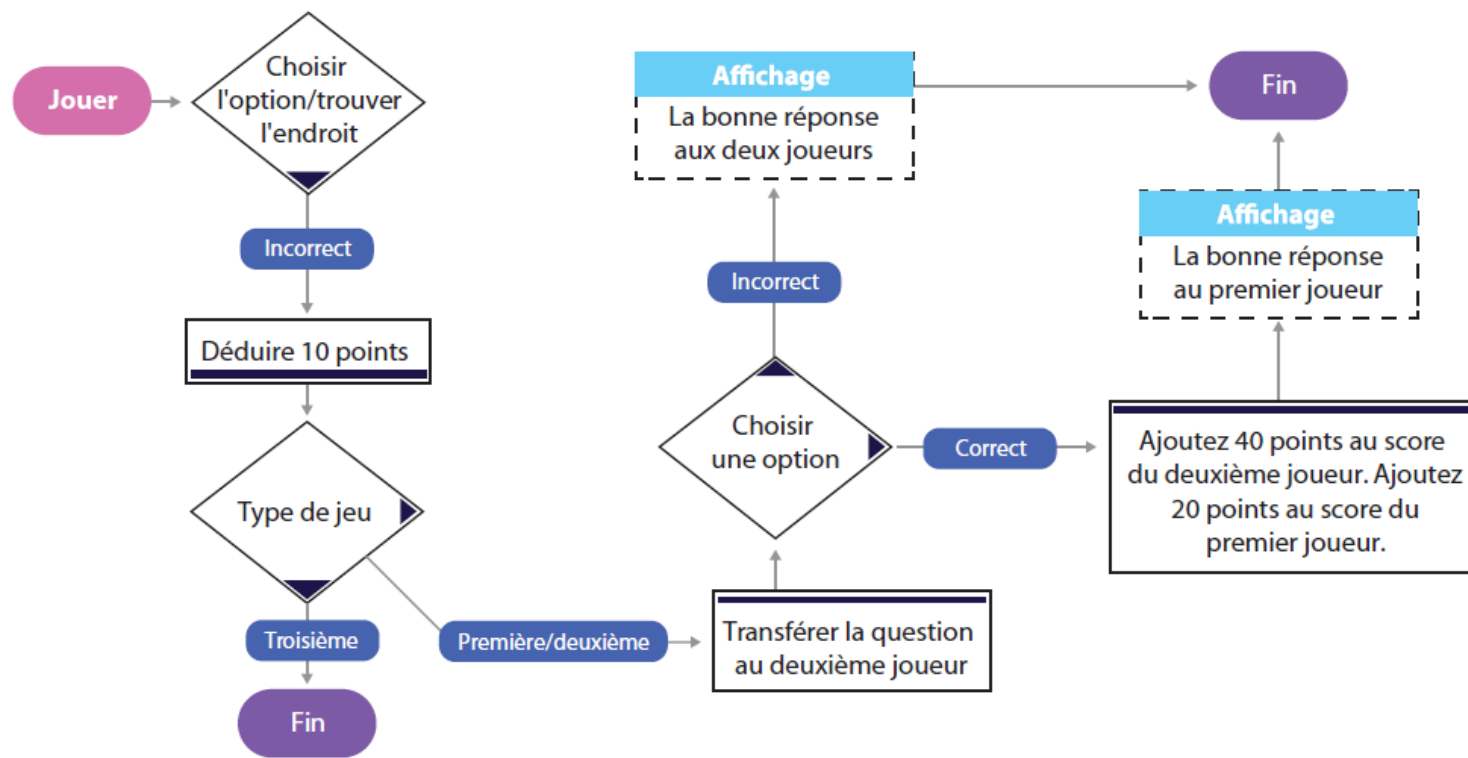
LA CONCEPTION



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!



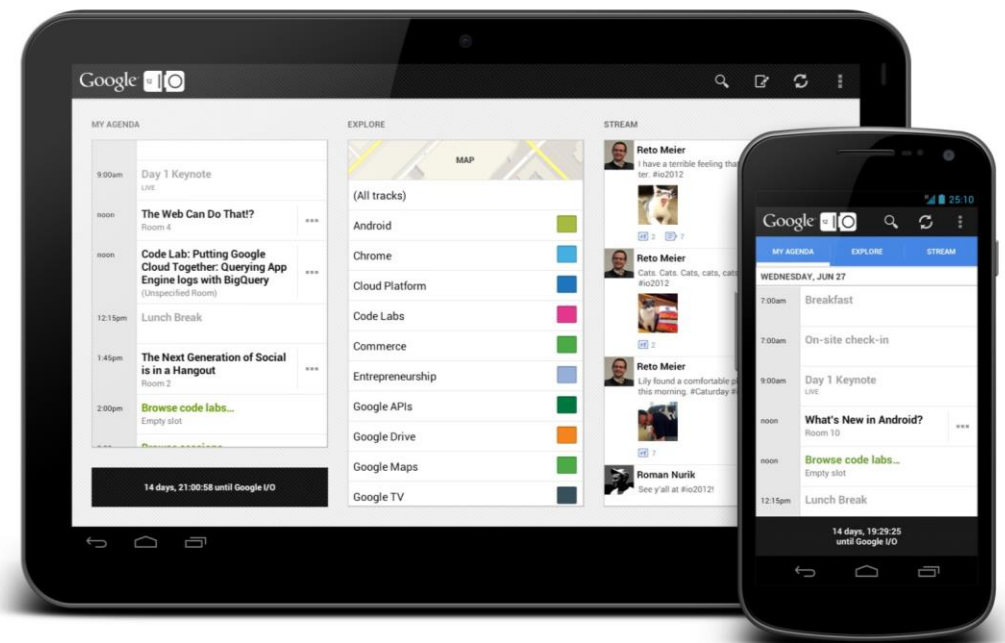
Proposition 5: Les défis et récompenses

- 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>