



Encadrants

Stéphanie Jean-Daubias et Fabien Duchateau

Mots-clés

application mobile, transposition informatique, interactivité, IHM

Description du jeu

JADE est un jeu de plateau où des équipes s'affrontent pour remporter le titre de meilleur coach en ergonomie des logiciels. Pour cela, les joueurs mettent en pratique leurs connaissances en ergonomie sur des cas concrets, identifient les problèmes, les expliquent en argumentant et proposent des solutions adaptées.

Le jeu est de fabrication « maison ». Il comporte un plateau (qui gère le déroulement du jeu : le choix des concepts à étudier et les événements ludiques), différentes planches logiciel (qui montrent l'interface du logiciel à évaluer ergonomiquement), une fiche de scores, une fiche légende (qui liste les concepts étudiés associés à leur pictogramme), ainsi qu'un dé numérique et des pions.

Principe du jeu

Les joueurs jouent par équipe de deux afin de favoriser deux types d'interactions : tout d'abord sous forme de coopération entre les membres de l'équipe, puis sous forme de compétition entre équipes.

Le tirage du dé combiné au choix de déplacement sur le plateau de jeu donne le concept à étudier. Les joueurs doivent trouver un endroit de l'interface sur la planche logiciel qui ne respecte pas le concept donné, justifier leur choix auprès de l'équipe adverse et proposer une solution au problème identifié.

L'argumentation joue un rôle important dans le jeu, car les points ne sont accordés que si l'équipe adverse est convaincue par les arguments des joueurs. Un maître du jeu (l'enseignant-e) peut départager les équipes si besoin.

Jouer nécessite de maîtriser le concept donné : les étudiants cherchent donc dans leur cours les connaissances nécessaires. Ce travail est amplifié par ce qui peut sembler être une souplesse dans le plateau de jeu : les cases « couleur » permettent aux joueurs de choisir le concept à étudier parmi tous les concepts d'une famille, mais faire un tel choix nécessite d'étudier suffisamment tous ces concepts pour maximiser les chances de réussite.

Des cases spéciales (bonus ou pièges) visent à ludifier le jeu. Certaines sont l'occasion de rappeler des concepts fondamentaux en ergonomie.

Sujet du projet

L'objectif de ce projet est de proposer une version numérique de JADE, conservant les principes du jeu, mais permettant une mise en œuvre en enseignement à distance.

Il faudra donc concevoir et mettre en œuvre à la fois l'aspect préparation/configuration du jeu et l'aspect partie de jeu en elle-même.

Il est capital de garder les points forts du jeu, notamment les interactions entre joueurs et entre équipes. L'environnement de développement n'est pas fixé, mais Progressive web app semble être une solution bien pertinente.