

MOURAD KASRANI

HÉLÈNE RIVIÈRE

LAURÈNE LAMY

ANDRÉA BAÏNI



JUNGLE THINKING

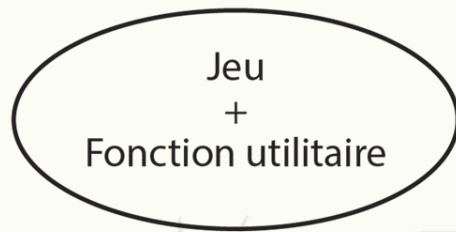
Brief : L'objectif

**Créer un Serious Game pour
former les professionnels au
Design Thinking ... en 5 jours !**



Jour 1 : La recherche de données

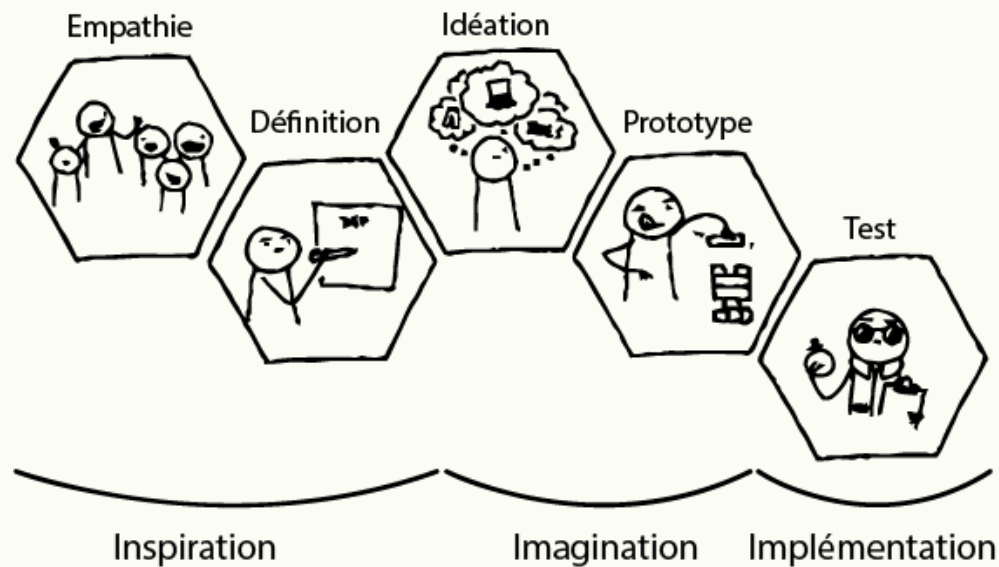
Qu'est-ce qu'un Serious Game ?

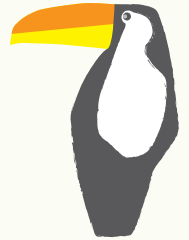


3 fonctions :

1. Activité ludique
2. Apprentissage en interaction
3. Divertir la cible

Et le Design Thinking ?





Qui sont nos cibles ?

Les professionnels

Pourquoi ?

Parce que beaucoup d'entre eux se lancent dans des projets d'innovation sans avoir les bonnes méthodes

Jour 2 : La réflexion sur l'utilisateur



Laurent Carel 38 ans
Marié 2 enfants
Responsable Marketing

Personnalité :

- Motivé
- Ouvert
- Stressé
- Impatient
- Organisé
- Décisionnaire

Laurent Carel

Laurent Carel exerce le métier responsable marketing depuis plus de 10 ans. Très rigoureux, Laurent est capable de déceler la moindre incohérence. C'est un homme pressé qui aime l'efficacité. Laurent est un homme surchargé par ses journées qui sont de vrai marathon.

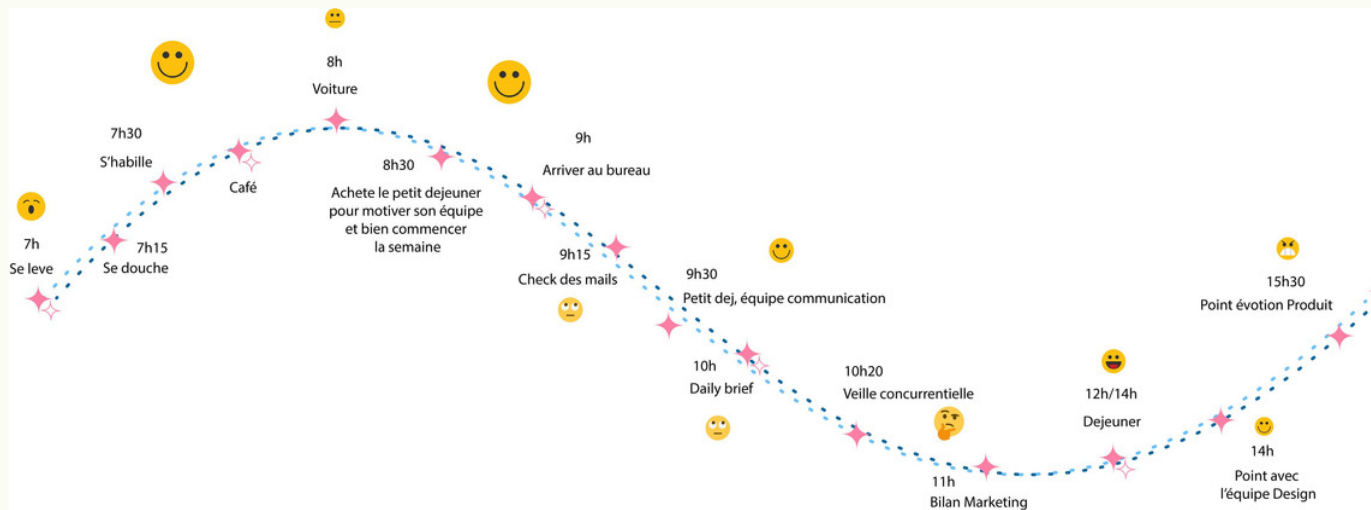
Caractéristique :

- Leader
- Souhaite faire gagner du temps à son équipe

Objectif :

- Etre reconnu par son équipe

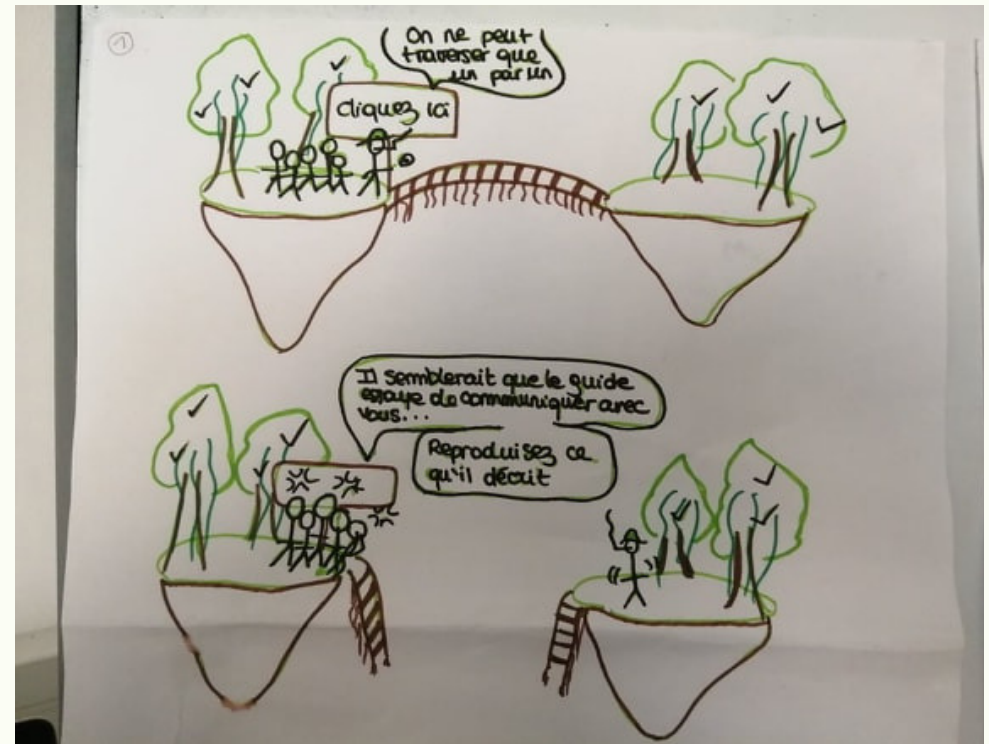
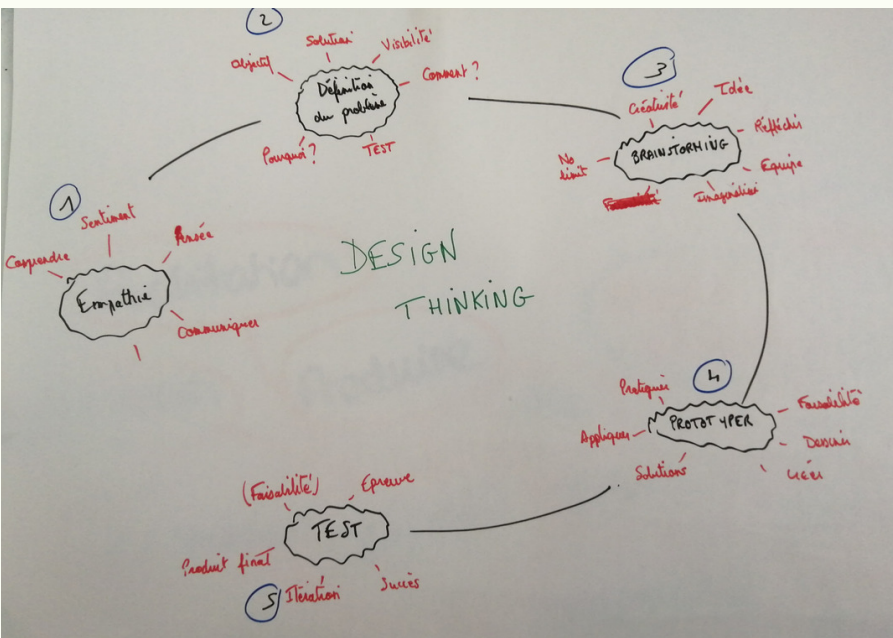
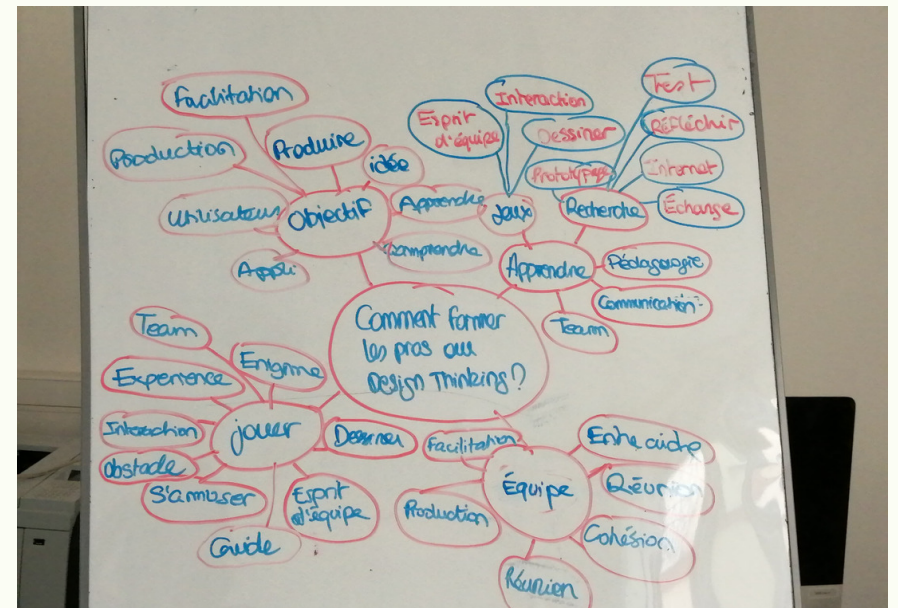
Customer journey Persona



Mind mapping

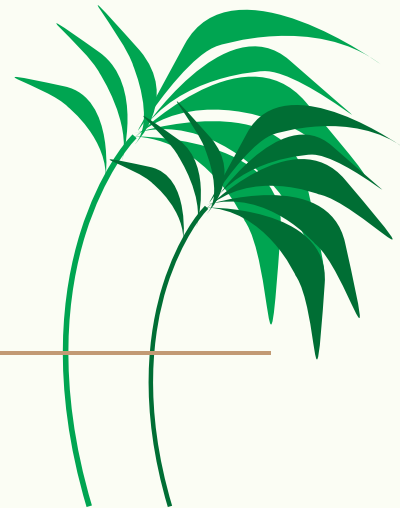
Brainstorming

1er Storyboard



Jour 3 : Naissance du serious game

Immersion totale dans un univers fictif pour apprendre le design thinking simplement et en s'amusant.

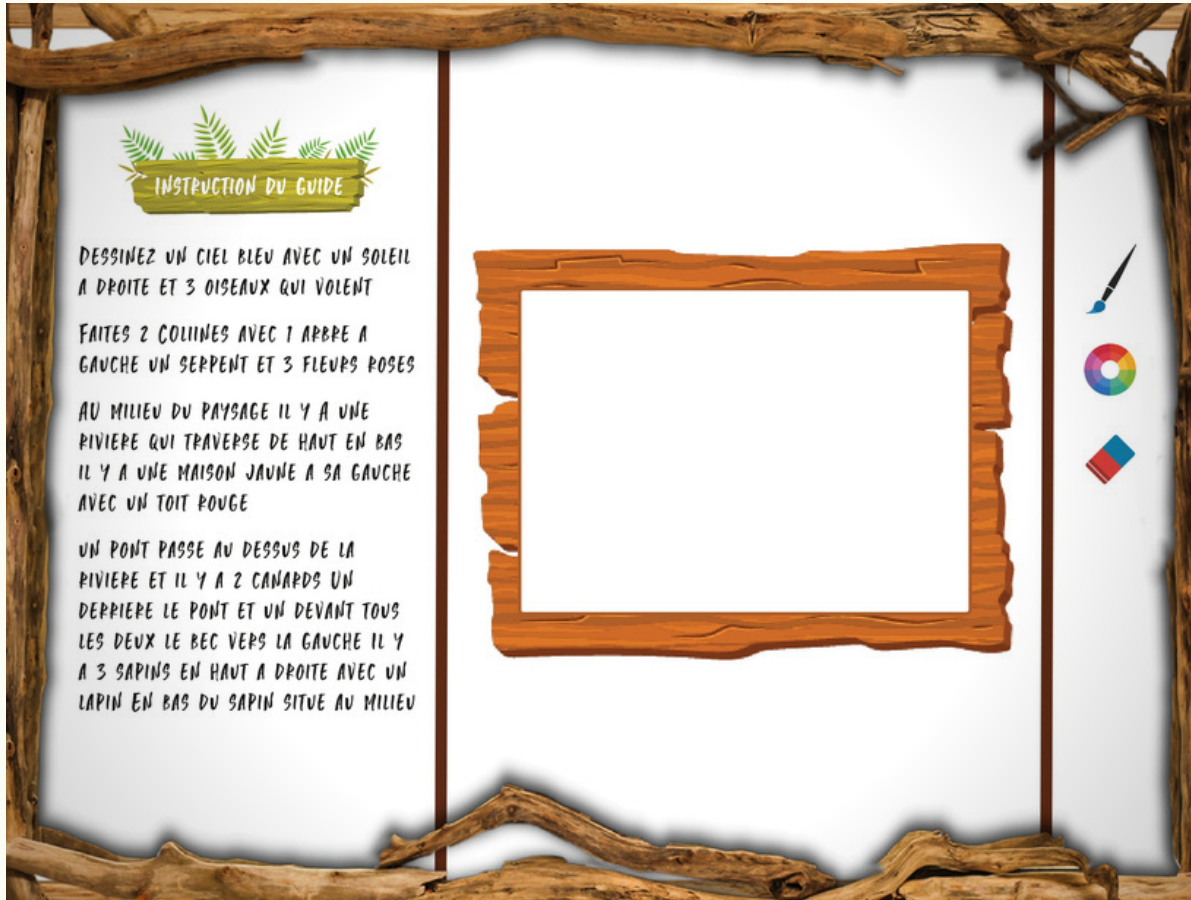


Notre jeu

L'équipe marketing part à l'aventure,
accompagnée d'un guide un peu farfelu ..
Ils devront faire face à plusieurs épreuves
pour pouvoir surmonter les obstacles qui
leur bloquent la route !



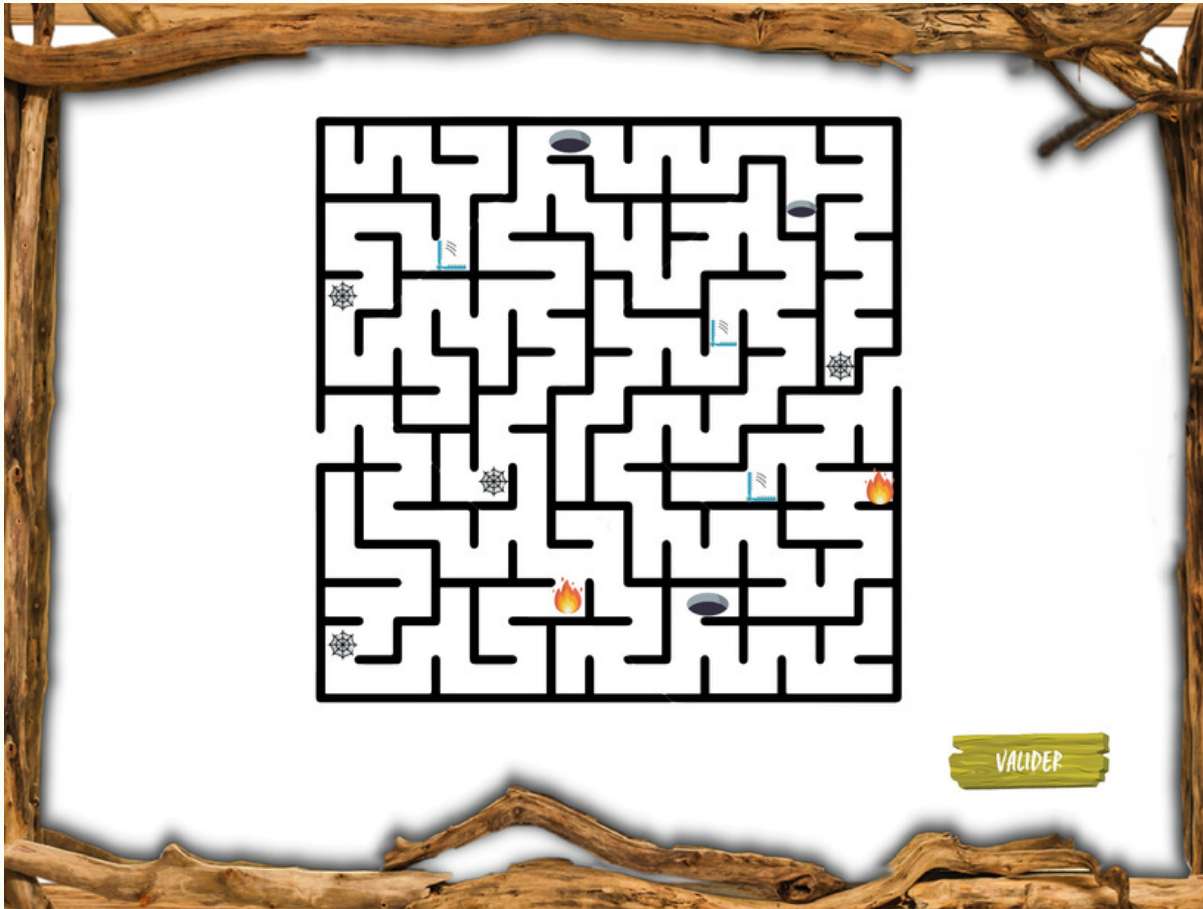
1ère épreuve : Prouver son empathie



Le pont, fragile, s'écroule.
Mais seul le guide a pu
traverser de l'autre côté !
Impossible de communiquer
clairement par la parole... Que
faire ?

C'est donc à l'équipe de jouer !
Dans cette épreuve ils devront
reproduire le dessin décrit sur
la gauche. Ainsi, ils pourront
prouver qu'ils peuvent faire
preuve d'empathie même sans
parler de vive voix !

2e épreuve : Brainstorming et créativité

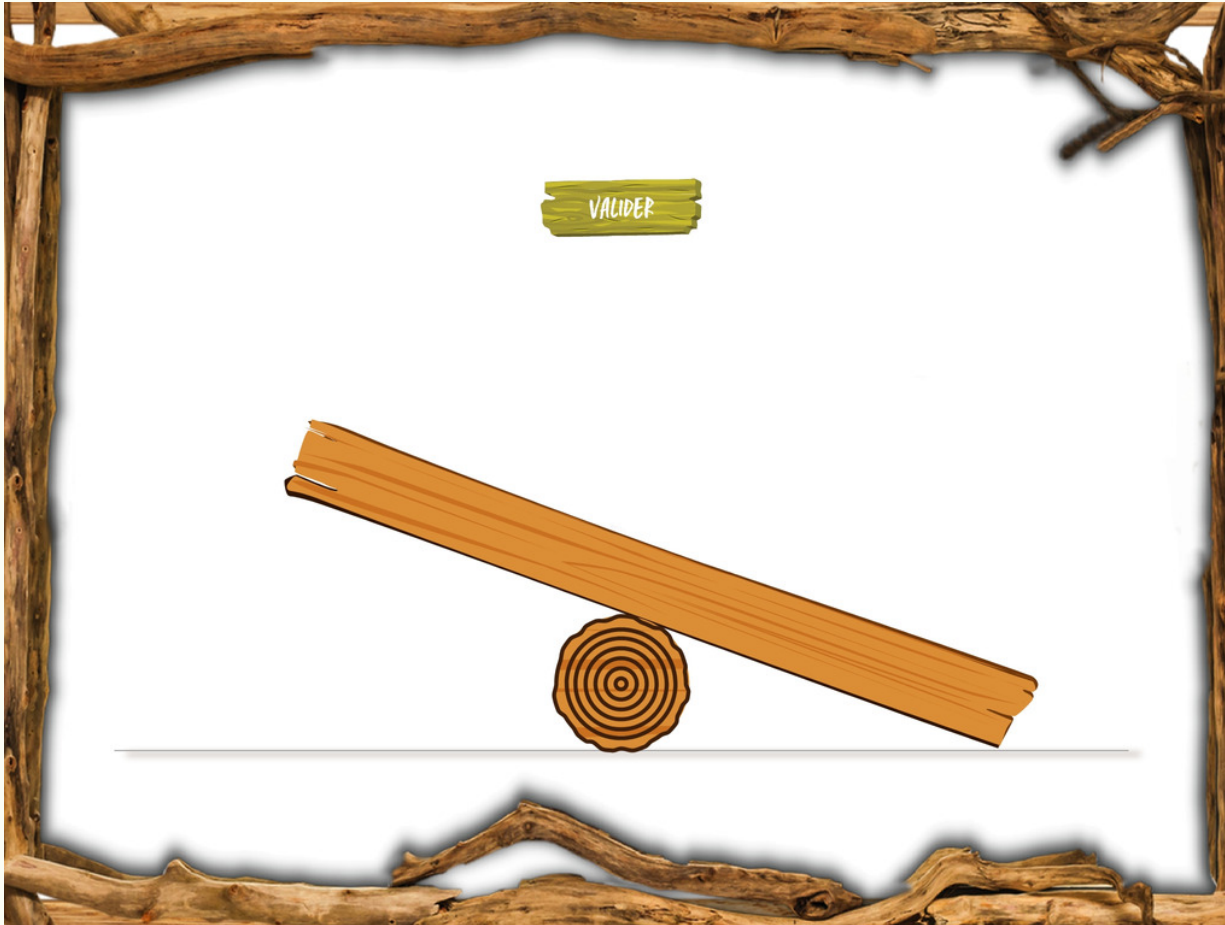


Après avoir reconstruit le pont, nos aventuriers doivent s'engouffrer dans une grotte sombre ...

Hélas ! Le labyrinthe a été découpé en 16 morceaux distincts. L'objectif est donc de le reconstituer en entier, puis de tracer le chemin vers la sortie .. en prenant gare aux pièges !

Dans cette épreuve, l'équipe doit donc faire preuve d'écoute et de communication pour établir une stratégie, tout en prenant en compte les contraintes imposées !

3e épreuve : Créativité .. et Test !



Une fois sortis de la grotte, une dernière épreuve les attend .. : La balance !

A disposition de l'équipe se trouvent des formes de différentes tailles, sur lesquelles sont inscrits des poids.

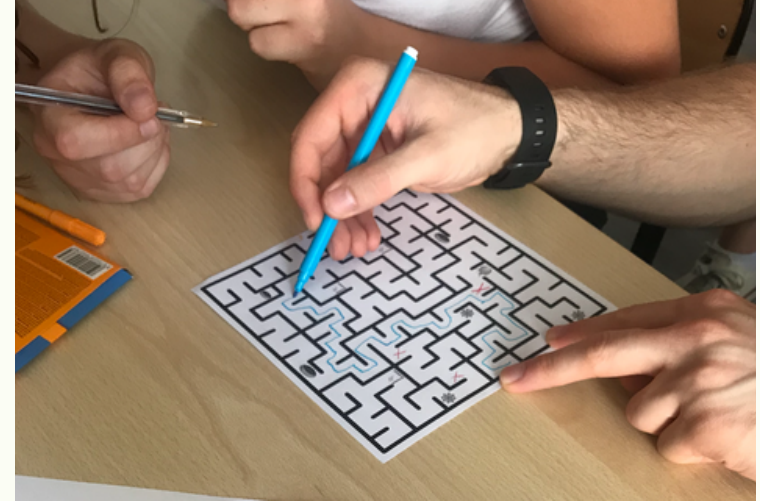
Le but est d'équilibrer la balance, tout en empilant les formes entre elles ! Attention à ne pas les faire dégringoler ..

Jour 4 : Tests utilisateurs

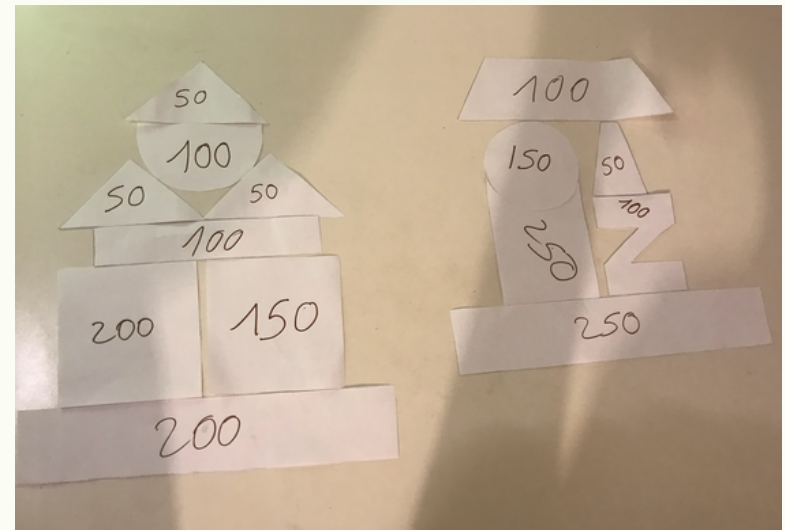
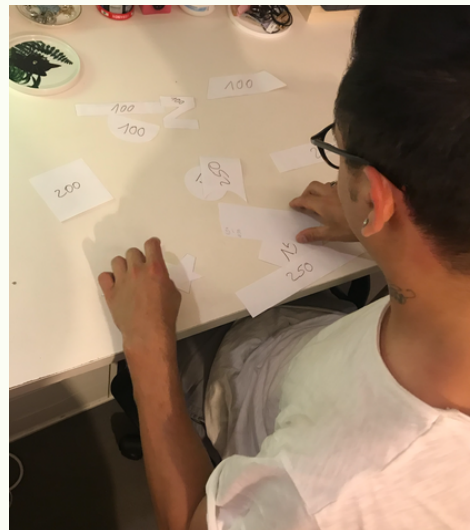
Epreuve 1



Epreuve 2



Epreuve 3



Résultat des tests

1 Lors du 4e jour de la semaine, nous avons sélectionné 2 élèves de l'école pour participer à l'aventure. Nos moyens techniques étant réduits, les épreuves se sont déroulées à l'aide de feuilles et de crayons/ feutres. Dans l'idéal nous aimerions développer ce jeu sur tablette, une seule et unique utilisée par toute l'équipe participante.

2 En ayant testé le jeu avec 2 utilisateurs, nous nous sommes rendus compte que le nombre de joueurs au départ était crucial pour le temps de jeu mais aussi pour l'entente et la communication. Plus l'équipe est nombreuse, plus l'entente et l'écoute sont difficiles à mettre en place.

3 Autre point culminant, nous avons mis de la musique pendant le jeu, pour favoriser une meilleure immersion. Et l'effet escompté a bien eu lieu ! Nos users ont beaucoup apprécié !

4 En donnant leur feedback, nos users nous ont suggéré de faire des équipes de 2 qui s'affrontent. L'effet de compétition pourrait apporter un challenge en plus !

Vous voulez testez le jeu ?





JUNGLE THINKING

vous remercie !