

Turn on the light Blackout au Learning Center

Parcours pour les primo-entrants

Retour d'expérience - Congrès Aciège 2023

Contexte

Constat

Genèse et précédents

Recherche de sponsors

C'est une première étape d'un parcours plus global que nous souhaiterions développer pour les étudiants:

1. Découverte de l'environnement technico-pédagogique de MBS
2. Focus sur le développement de la compétence informationnelle
3. Aller + loin

Objectifs

- Attiser la curiosité
- Trouver un prétexte pour découvrir le Learning Center
- Faire une proposition de présentation de service en mode ludique et décalé
- Ancrer chez l'étudiant le rôle du Learning Center à ses côtés tout au long de son cursus
- Faire connaître les activités du Learning Center :
 - Les étudiants seront comment accéder aux ressources qui leur seront nécessaires de façon simple, efficace et rapide
 - Ils connaîtront les personnes référentes pour leurs recherches documentaires
 - Ils auront connaissance des lieux à leur disposition pour travailler

Motivations

Constat de départ :

- Il est parfois difficile d’embrasser l’ensemble des informations qu’un étudiant reçoit à la rentrée
- Il peut rester soit dans l’ignorance soit sur une fausse idée de ce qui est à sa disposition
- Le Learning Center est partie prenante d’un outil primordial dans le cursus des apprenants : la plateforme pédagogique (moodle)

Il y a donc un vrai besoin d’informer sur les différents espaces, les ressources mises à disposition et les services du Learning Center.

Les étapes du projet

- Définir les objectifs pédagogiques à atteindre tout au long du jeu
 - Définir les modalités du jeu (multijoueur ? en mode « contre la montre » ? quelle durée ? etc.)
 - Imaginer un scénario : quel est le contexte du jeu, et quel sera le rôle du joueur ?
 - Choisir le logiciel qui hébergera le jeu
 - Scénariser les objectifs pédagogiques pour les transformer en étapes du jeu
 - Créer les énigmes, les indices, les différents contenus qui jalonnent le jeu
 - Vérifier les aspects techniques (faisabilité des idées dans le logiciel)
 - Trouver les sons pour l'ambiance sonore du jeu
 - Trouver les images/vidéos pour l'ambiance visuelle du jeu
 - Réaliser le jeu dans le logiciel choisi
 - Choisir le nom du jeu
 - Lancer une version bêta (tests en interne)
 - Réaliser les ajustements
 - Livraison du jeu
- 3 outils :
- Le storyboard
 - Le schéma du scénario du jeu
 - L'organigramme du jeu

Grandes jalons du projet

Début du projet: 1 octobre 2021

- La scénarisation et les vérifications techniques doivent avoir été faites avant les vacances de Noël 2021
- La version bêta du jeu devra être finie à la fin du mois de juin pour un lancement de la version bêta début juillet 2022 (1 mois de test)
- Une fois les ajustements fait, la version finale devra être disponible pour la troisième semaine d'août 2022 au plus tard
- Le jeu sera déployé pour la rentrée

Résumé du scénario

Nom : Roche

Prénom : Martin

Fonction : consultant

Votre entreprise : CSA (Clapas Security agency), licorne montpelliéraine dans le domaine du conseil et du déploiement de solutions de cybersécurité pour les entreprises ; CSA est identifiée worldwide pour ses innovations, sa croissance rapide, sa capacité à solutionner rapidement les problématiques rencontrées par ses clients grâce à une offre disruptive pensée par ses experts.

Votre client : MBS (Montpellier Business School), 8ème business school française, triplement accréditée, soutient les pépites de son territoire, pionnière des écoles de la CGE à se doter d'un système de sécurité informatique performant afin de protéger ce qui fait sa valeur : ses données !

Le contexte : une cyber-attaque coordonnée a pris pour cible des lieux de savoirs à travers toute l'Europe. Animés par une idéologie obscurantiste et un mode de pensée archaïque, les hackers se sont introduits dans les systèmes d'information d'universités, d'écoles d'ingénieurs et de business schools et ont pour objectifs de supprimer les informations vérifiées, de détruire la recherche et de mettre à terre la société de la connaissance.

Votre mission : 30 minutes : c'est le délai sur lequel s'engage à intervenir CSA pour stopper la progression du virus destructeur, rétablir pour MBS les accès à ses données et rétablir durablement la sécurité en identifiant le nouveau code de sécurité.

Feedbacks

Les retours positifs :

- Gros succès du jeu auprès de étudiants
- Aspect ludique apprécié (ça change d'une présentation « basique » en amphi)
- Quizz appréciés
- Un travail sur l'univers et les graphismes qui permet l'immersion
- Présence d'une « carte », permettant d'avoir une bonne vue sur les étapes du jeu/sur la progression
- La présence de la mallette permet aux joueurs de récupérer des informations importantes pour plus tard
- Le jeu nous amène vers les énigmes sans nous le dire précisément, ce qui amène une sensation d'accomplissement en jouant

Les points à améliorer :

- Trop d'indices à chercher, le joueur peut s'y perdre
- Trop de clics spontanés (voir compulsifs !) qui peuvent quand même permettre d'avancer sans réfléchir
- Les décors sont parfois très chargés
- Créer plus de liens entre les espaces
- Laisser plus de libertés aux joueurs. moins contraindre les clics

Constats et points à améliorer

Constat

- Des apprenants qui cliquent partout sans réfléchir
- Cherchent à aller vite pour finir dans les temps

Constat

- Les apprentissages ne s'ancrent pas
- Les objectifs ne sont pas tous atteints

Solution

- Ajouter de nombreux feedback immédiats (à chaque indice) et globaux (à chaque fin d'étape)

Solution

- Enlever le chronomètre
- Moins d'indices à découvrir

La suite : Blackout is back



Lien : <https://view.genial.ly/63d0ff67c9a662001a8e8c83>
Mot de passe : MBSlearninggame



Blacked Out

au Learning Center

Démarrer

Merci de votre attention !



Pour nous contacter, plusieurs possibilités s'offrent à vous



+ 33 (0)4 67 10 28 08



learningcenter@montpellier-bs.com



Sur le campus learning center – bâtiment A – niveau 2

Retour des étudiants



Présentation Learning Center

NEW

| | | Total | BIBA 1 - FR | BIBA 1 - EN | BIBA 2 - FR | BIBA 2 - EN | BIBA 3 Continu EN | BIBA 3 Alternance - FR | BIBA 3 Alternance - EN |
|---|------------------------------------|-------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------------|------------------------|------------------------|
| Qu'avez-vous pensé de la session de présentation des Outils Digitaux organisée pour les nouveaux entrants dans les jours suivant votre rentrée, et animée par l'équipe du Learning Center ? | Très insatisfait(e) | 4,0% | 10,3% | 0,0% | 0,0% | 0,0% | 0,0% | 0,0% | 0,0% |
| | Plutôt insatisfait(e) | 12,0% | 10,3% | 12,5% | 50,0% | 66,7% | 0,0% | 5,7% | 20,0% |
| | Ni satisfait(e), ni insatisfait(e) | 22,0% | 25,6% | 50,0% | 50,0% | 0,0% | 0,0% | 14,3% | 20,0% |
| | Plutôt satisfait(e) | 34,0% | 35,9% | 25,0% | 0,0% | 0,0% | 66,7% | 40,0% | 20,0% |
| | Très satisfait(e) | 28,0% | 17,9% | 12,5% | 0,0% | 33,3% | 33,3% | 40,0% | 40,0% |
| | Moyenne | | 3,7 | 3,4 | 3,4 | 2,5 | 3,0 | 4,3 | 4,1 |

| | | Total | BIBA 1 - FR | BIBA 1 - EN | BIBA 2 - FR | BIBA 2 - EN | BIBA 3 Continu EN | BIBA 3 Alternance - FR | BIBA 3 Alternance - EN |
|---|---|------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------------|------------------------|------------------------|
| Plus précisément, est-ce que le niveau d'information était suffisant pour chacun des items suivants : | Présentation du Learning Center, de ses services et ressources | 3,6 | 3,3 | 3,6 | 2,5 | 3,0 | 4,3 | 4,1 | 3,8 |
| | L'environnement numérique (Ecampus, page IT sur Moodle, la sécurité, imprimer, Edusign....) | 3,7 | 3,3 | 3,8 | 2,5 | 2,7 | 4,3 | 4,1 | 4,0 |
| | Appli My MBS 2.0 | 4,1 | 3,9 | 4,5 | 3,0 | 4,0 | 4,3 | 4,3 | 4,1 |
| | Ecampus | 4,0 | 3,8 | 4,4 | 3,0 | 3,7 | 4,3 | 4,2 | 4,1 |
| | Moodle | 3,6 | 2,9 | 3,9 | 3,0 | 2,7 | 4,3 | 4,2 | 4,2 |
| | Teams | 3,2 | 2,6 | 2,8 | 2,5 | 3,3 | 4,3 | 3,8 | 3,9 |
| | Le jeu Black Out (seulement pour les Francophones) | 4,1 | 3,9 | 4,0 | 2,5 | 4,0 | 4,3 | 4,4 | 4,0 |