



# NOTRE BOOK ET NOS OFFRES DE SERIOUS GAMES

**projexion**

**Corentin Desplanques**  
**Responsable Formation et Serious Game Designer**  
[cdesplanques@projexion.fr](mailto:cdesplanques@projexion.fr)  
06.17.79.46.02



## POURQUOI CHOISIR UN SERIOUS GAME ?

1

Pour inviter les participants à **expérimenter** une posture et des savoir-faire dans un **cadre bienveillant** où ils ont le **droit à l'erreur**.

2

Pour faire vivre une **expérience fun et inoubliable** qui **ancrera les messages** que vous souhaitez diffuser.

3

Pour faciliter l'**immersion** de vos participants et s'assurer qu'ils soient pleinement "ici et maintenant".

4

Pour **engager vos parties prenantes** dans des **changements impactants**.

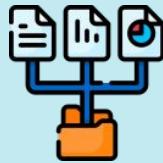


# LES FINALITÉS UTILITAIRES D'UN JEU SÉRIEUX

projexion



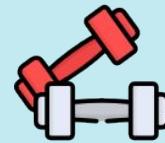
Diffuser un message



Collecter des données



Échafauder une transformation



Dispenser un entraînement



Collaborer et co-créer

Ensemble, nous définissons les finalités utilitaires visées par votre Serious Game !



# NOTRE OFFRE LUDO-PÉDAGOGIE : COMMENT PROJEXION PEUT VOUS ACCOMPAGNER ?

CRÉATION DE SERIOUS GAME  
SUR MESURE

COACHING DANS LA CRÉATION DE  
VOTRE SERIOUS GAME

FORMATION À LA LUDO-PÉDAGOGIE  
ET AU SERIOUS GAME DESIGN

ANIMATION D'UN SERIOUS GAMES  
POUR VOTRE FORMATION, SÉMINAIRE



# NOTRE OFFRE LUDO-PÉDAGOGIE : LA CRÉATION DE SERIOUS GAME SUR MESURE

projexion

## CRÉATION DE SERIOUS GAME SUR MESURE



Dans cette offre de Crédation de serious game sur mesure, nous collectons votre besoin et nous concevons pour vous un jeu sur mesure qui répondra à vos objectifs. Voici notre démarche

- **Pitch du projet** de serious game : public ciblé, objectifs utilitaires et pédagogiques, interactions souhaitées, ressources et contraintes, univers
- **Conception** du serious game :
  - Concevoir le déroulé de l'activité
  - Définir comment introduire, animer et débriefer le jeu
  - Définir le matériel nécessaire
  - Définir les rôles et les interactions entre joueurs, avec le jeu
  - Définir le rôle de l'animateur
- **Prototypage** : Création / achat / récup du matériel dans une première version très évolutive
- **Design graphique** : Design de l'univers de jeu spécifique ou cohérent avec votre charte
- **Playtest** : Tester, tester et tester encore le jeu pour le bonifier, équilibrer la difficulté, ajuster les règles, le matériel
- **Réalisation du jeu final** : Valider les scénarios, les personnages, l'univers narratif et graphique
- **Edition du jeu final** : Fabriquer le jeu et tout son matériel (physique et digital) dans les quantités nécessaires
- **Formation des animateurs** : Former vos futurs animateurs à devenir Maîtres du Jeu sur ce serious game



# NOTRE OFFRE LUDO-PÉDAGOGIE, COMMENT PROJEXION PEUT VOUS ACCOMPAGNER ?

projexion

## COACHING DANS LA CRÉATION DE VOTRE SERIOUS GAME



Dans cette offre, c'est vous qui êtes les auteurs de jeux ! Notre équipe vous accompagne via des séances de coaching. L'objectif est de vous aider à vous poser les bonnes questions, vous apporter un effet miroir sur votre création en cours, et vous partager les bonnes pratiques.

- Premier échange sur votre projet et **clarification du pitch**
- Identification des **problématiques de conception** rencontrées et questions soulevées, par exemple :
  - comment clarifier les objectifs pédagogiques du jeu
  - comment aligner les mécaniques du jeu avec les objectifs pédagogiques ?
  - comment fluidifier et rendre plus immersive l'expérience de jeu ?
  - comment réaliser un playtest ?
  - comment se projeter dans l'animation du serious game ?
  - ...
- Animation de séances de **coaching par thématiques, à votre rythme**
- **Vous êtes les créateurs du jeu**, c'est vous qui portez le projet et nous sommes là pour vous accompagner à activer les facteurs clés de succès et éviter certains pièges
- *En option : animation avec vos équipes d'une serious game jam, un créathon en intelligence collective afin de faire émerger un ou plusieurs prototypes de jeux sur une thématique*



# NOTRE OFFRE LUDO-PÉDAGOGIE, COMMENT PROJEXION PEUT VOUS ACCOMPAGNER ?

projexion

## FORMATION LUDO- PÉDAGOGIE ET SERIOUS GAME DESIGN



You have the desire to develop your skills in game design and pedagogy? Then this offer is made for you!

### Formation en intra-entreprise :

- Selection of pedagogical objectives of the training in relation to the target public
- Animation in presence or distance, in a coherent format with respect to the content of the training and the objectives of participants ranging from acculturation over 1h30 to the training over several days
- See the [catalogue of our training modules here](#)

### Formation en inter-enterprises with Ludopéda'GO, your path of form'action in ludopedagogy and serious game design

- Path of 3 modules of 2 days, distributed over a semester
  - Module 1 : Culture ludique, mechanics of games and serious games (2J)
  - Module 2 : Serious game design : conceive your serious game
  - Module 3 : The posture of ludo-pedagogue
- See the [brochure of the training path here](#)



# NOTRE OFFRE LUDO-PÉDAGOGIE, COMMENT PROJEXION PEUT VOUS ACCOMPAGNER ?

projexion

## ANIMATION D'UN SERIOUS GAMES POUR VOTRE FORMATION, SÉMINAIRE



Vous avez une thématique ou un enjeu précis et vous souhaitez l'adresser par le jeu ? Choisissez un jeu de notre catalogue et nos animateurs ludo-pédagogues s'occupent de tout !

- Découverte de **notre catalogue de serious games** dans les slides qui suivent
- Sélection d'un serious game pertinent au regard des **thématiques** et **objectifs visés**
- **Animation de ce serious game** soit :
  - Pour votre formation, avec des objectifs pédagogiques définis
  - Pour votre séminaire avec des jeux permettant de développer la cohésion, la coopération, de définir une vision commune d'un sujet ou encore d'aider le collectif dans la production d'un livrable d'atelier.

Option possible de personnalisation d'un de nos serious games :

- Animation d'**une session test** sur notre version actuelle
- **Identification des modifications** potentielles à effectuer pour que le serious game soit impactant pour votre public ciblé, ou pour répondre à certaines contraintes matérielles ou humaines
- **Contextualisation** avec votre équipe lors de quelques ateliers d'intelligence collective
- **Animation des sessions** auprès des apprenants finaux ou **formation de formateurs** de votre équipe pour qu'ils soient en mesure de l'animer



# COMMENT CONCEVOIR UN JEU SÉRIEUX ?

projexion

#1

## SERIOUS GAME DESIGN

Création depuis la page blanche.

#2

## GAMIFICATION

Ajout de mécaniques ludiques sur un élément sérieux (processus, projet, outil...)

#3

## SERIOUS DIVERTING

Usage d'un jeu du marché dans une séquence pédagogique, sans modification sur le jeu.

#4

## SERIOUS MODDING

Modification des éléments d'un jeu, du thème, pour atteindre les objectifs utilitaires.



# NOS CRÉATIONS

## PROJEXION

### FORMATION

#1

SERIOUS GAME DESIGN

Création depuis la page blanche de serious games, jouables seuls ou intégrés dans nos parcours de formation



# “DIRECTION DONNÉE”



## DIRECTION DONNÉE”

JOUEURS / TABLE

**6 - 24**

ÂGE

**16+**

DURÉE

**1H30 - 3H**



Game design : Corentin Desplanques



Design graphique : Séverine Mondon, Paméla Longhi



Edition : Projexion

Cette activité est à destination **des managers, directeurs, acteurs de la transformation**. L'objectif de ce jeu est de mesurer l'importance des données dans les prises de décision.

Dans ce jeu qui nous emmène en 2040, les participants vont incarner le **comité de direction de RobotDom**, une entreprise spécialisée dans la conception, la fabrication et la vente de robots domestiques. Dans une mécanique de double - coopération, **les joueurs vont devoir analyser des données de l'entreprise pour prendre les meilleures décisions collectives.**

Le debrief permet de mettre en avant le rôle de **manager augmenté par la data**, d'identifier les pré-requis nécessaires à des décisions éclairées et de réfléchir ensemble sur les prises de décisions collectives.



# “PLANÈTE TRUSTEE”



La confiance est le fondement de toute coopération, une des valeurs fortes de l’agilité ! **Mais comment accordons-nous notre confiance ?**  
Et comment gagner celle des autres ?

Dans cette activité ludo-pédagogique, les participants vont incarner un Trusteen, un habitant de la planète trustee qui fait face à de nombreux aléas. Les citoyens de cette planète désignent un représentant pour mener des missions d’intérêts publics et faire face à ces aléas.

**Le but du jeu : tenter de gagner la confiance des autres Trusteens**  
pour être élu référent sur la mission à mener, ce qui est un immense privilège, synonyme de prestige et de prospérité !

Cette activité vous permettra d'avoir les clés pour répondre aux questions suivantes : **Pourquoi suis-je confiant / méfiant dans la relation avec telle personne ? Quelles sont mes pistes d'amélioration pour que les autres me fassent plus confiance ?**



## Planète Trustee

JOUEURS / TABLE

4 - 8

ÂGE

10+

DURÉE

1H30



Game design : Corentin Desplanques, Astrid Rosso, Sabah Benghanem, Thierry Secqueville



Design graphique : Séverine Mondon, Sabah Benghanem



Edition : Projexion



# "IN<sup>D</sup>ATABLE"



JOUEURS / TABLE

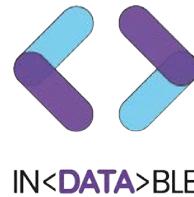
4 - 8

ÂGE

12+

DURÉE

2H



Ce serious game est à destination des **managers de services et acteurs de la transformation du Système d'Information**. L'objectif de ce jeu est de découvrir les différents rôles autour de la gouvernance des données et du SI de l'entreprise.

Dans ce jeu, chaque joueur gère un Système d'Informations qu'il doit développer pour qu'il apporte plus de valeur ajoutée aux activités métiers et qu'il soit plus sécurisé. Pour cela il va construire des composants du SI.

**A chaque tour, les joueurs vont sélectionner et incarner un rôle différent et bénéficier des apports de ce rôle pour développer leur SI.**

Le debrief permet de faire une **synthèse sur les composants constitutifs d'un Système d'Informations et les différents rôles pour bien gérer ce SI.**



Game design : Corentin Desplanques, Ludovic Guillemin, Louis Desprez



Design graphique : Séverine Mondon



Edition : Projexion



# CONSULTEAM

Ce serious game est à destination des **étudiants et professionnels intrigués par le monde du conseil**. Il a pour vocation de faire découvrir le fonctionnement d'une ESN (Entreprise de Services Numériques).

Dans ce jeu **les joueurs vont recruter une équipe de consultants et vont tenter de répondre aux besoins de leurs clients** et décrocher des missions.

La difficulté du jeu réside dans le fait d'aligner les compétences recherchées par le client, l'intérêt du consultant et sa disponibilité. Et bien sûr, les missions sont uniques et plus ou moins abondantes selon les périodes.

Le jeu est ici un **support à l'échange** : qu'est ce qui différencie un consultant d'un employé interne ? Quels sont les atouts pour développer sa posture conseil ? Comment un consultant vit une période d'avant vente ou d'inter-contrats ?



JOUEURS / TABLE

2-4

ÂGE

12+

DURÉE

1H30



Game design : Corentin Desplanques



Design graphique : en cours



Edition : Projexion



# "MUNDITO", LE PETIT MONDE DES ENJEUX DURABLES

Télécharger  
le jeu →



Avez-vous déjà entendu parlé des **Mundiz**? Probablement pas... et pourtant ils vivent sur notre planète Terre mais ils sont tellement petits qu'ils sont quasiment invisibles pour le commun des mortels. Les Mundiz sont les (très) petits habitants de **Mundito, un petit monde sur notre Terre**.

Le Majorito de Mundito commence à se faire vieux, il souhaite passer le relais dans la gestion du petit monde. Il veut s'assurer de passer le relais à un Mundiz qui saura prendre pleinement le **challenge des grands enjeux climatiques et sociaux**. C'est pourquoi il lance auprès des villageois Mundiz un **grand Concours de Durabilité**. Saurez-vous réaliser des **actions impactantes** pour répondre aux **Objectifs de Développement Durable** et devenir le prochain Majorito de Mundito ?



Game design : Corentin Desplanques,  
Mathieu Salgado, Paméla Longhi



Design graphique : Séverine Mondon



Edition : FormaForm & Projexion

Mundito a pour but de **sensibiliser aux ODD portés par l'ONU**. Ce serious game permet aussi d'aider les joueurs à se projeter sur des projets et bonnes pratiques pour rendre leurs métiers plus durables.



# NOS ANIMATIONS

## PROJEXION

### FORMATION

#3

SERIOUS DIVERTING

Utilisation et détournement de jeux existants et conception d'une séquence ludo-pédagogique complète avec débriefing apprenant



# “CARBONIQ”



JOUEURS

3-8

ÂGE

12+

DURÉE

1H

Version originale du jeu :



Game design : Axelle Gay



Edition : L'éclap éditions

L'atelier Carboniq propose une activité ludo-pédagogique afin d'**identifier dans notre quotidien les principaux agents émetteurs de CO2 pour agir efficacement.**

Le but du jeu est de réaliser une année avec le moins d'émissions de GES possible.

La première phase de jeu consiste à **constituer son année carbone**, puis la deuxième phase de jeu à tenter de **réduire son impact environnemental**... tout en mettant des bâtons dans les roues des autres joueurs

Le debriefing permet de **démystifier certains stéréotypes sur l'empreinte carbone**, et d'inviter à **changer ses habitudes** afin de préserver l'environnement.



# "TIMELINE ESSOR DU NUMÉRIQUE"

Ce serious game est à destination des **étudiants et professionnels impliqués dans la transformation numérique**. Il a pour vocation de faire découvrir les différents événements qui ont amené l'essor du numérique.

Dans ce serious game inspiré du jeu "Timeline", **les joueurs vont devoir reconstituer une frise chronologique avec les cartes événements, en tentant de positionner leur carte au bon endroit**. Le premier joueur à positionner toutes ces cartes remporte la partie.

Le jeu est ici un **support à l'échange** : quelles sont les innovations et inventions qui ont permis l'essor du numérique ? Comment se sont développées ces technologies ? Quand a t-on vu les premiers usages de ces services numériques ?



JOUEURS / TABLE

**2 - 6**

ÂGE

**10+**

DURÉE

**30'**

**Version originale du jeu Timeline :**



Game design : Frédéric Henry



Design graphique : Jérémie Fleury,  
Mikmak Studio, Gael Lannurien



Edition : Zygomatic

**Version Timeline "essor du numérique" :**



Serious Modding : Corentin Desplanques





JOUEURS / SALLE

**4-20**

ÂGE

**10+**

DURÉE

**1H15**

Version originale du jeu vidéo :



Game design : Phil Duncan



Studio : Ghost Town Games



Distribution numérique : Team17

Séquence pédagogique optimisation des processus :



Serious Diverting : Corentin Desplanques,  
Ludovic Guillemin

## **“OPTIZ OIGNONS” - OVERCOOKED CHALLENGE - OPTIMISER UN PROCESSUS”**

Cette activité ludo-pédagogique utilise le jeu vidéo “Overcooked”. Elle vise les **managers de services / domaines et les acteurs de l’efficience opérationnelle**.

Ce jeu prend la forme d’un challenge en équipe de cuistots, chaque équipe aura 3 services pour satisfaire aux mieux les commandes des clients et obtenir le plus de pourboires.

**Pour cela, les joueurs vont devoir se rôder sur un processus de préparation d’une recette de cuisine, et identifier collectivement les pistes pour optimiser leur organisation et la réalisation de ce processus.**

Le debrief permet de **lister les bonnes pratiques d’optimisation d’un processus pour une meilleure efficience opérationnelle, et d’introduire les méthodologies lean et six sigma**.



## **“PANIC ISLAND”, UNE AVENTURE AGILE**

Ce serious game est à destination des **acteurs métier** souhaitent **travailler en agilité**. Il a pour vocation de faire vivre les valeurs et principes de l’agilité.

Dans cette activité qui utilise le jeu coopératif “Panic island”, **les joueurs vont devoir quitter ensemble l’île avant que le volcan n’explose, tout en sauvant un maximum d’habitants**. L’activité se déroule en plusieurs itérations.

Le debrief permet d'**apporter des réponses à certaines questions inhérentes à l’agilité** : comment favoriser l’interaction entre les individus ? Comment peut se mettre en place une auto-organisation et une responsabilisation de l’équipe ? Comment progresser dans la manière de travailler ensemble ?



**JOUEURS / TABLE**

**2 - 8**

**ÂGE**

**8+**

**DURÉE**

**45'**

**Version originale du jeu :**



Game design : Frédéric Henry



Design graphique : Jérémie Fleury,  
Mikmak Studio, Gael Lannurien



Edition : Zygomatic

**Séquence pédagogique sur l’agilité :**



Serious Diverting : Corentin Desplanques



# “DELEGATION POKER”



JOUEURS

3-6

ÂGE

16+

DURÉE

45'

Version originale du jeu :



Game design : Jurgen Appelo



Design graphique : Séverine Mondon, Projexion



Edition : Management 3.0

Le Delegation Poker est un jeu managérial permettant de **définir avec ses équipes le bon niveau de délégation** à adopter pour différentes tâches ou thématiques.

L'objectif du Delegation Poker est de faire passer l'idée de **déléguer des décisions et des tâches** à votre équipe dans un **environnement contrôlé**. Il s'agit également d'un bon **jeu de collaboration**.

Le Delegation Poker est une opportunité précieuse pour revisiter et clarifier les règles qui régissent les processus et les prises de décision au sein de l'équipe. Voici quelques éléments de debrief :

- La délégation n'est **pas une chose binaire**. Il existe de nombreuses nuances entre le dictateur et l'anarchiste.
- La délégation est un **processus progressif**. Vous confiez des responsabilités à d'autres personnes de manière contrôlée et progressive
- La délégation dépend du contexte. Vous voulez déléguer autant que possible, mais si vous allez trop loin, le chaos risque de s'installer.

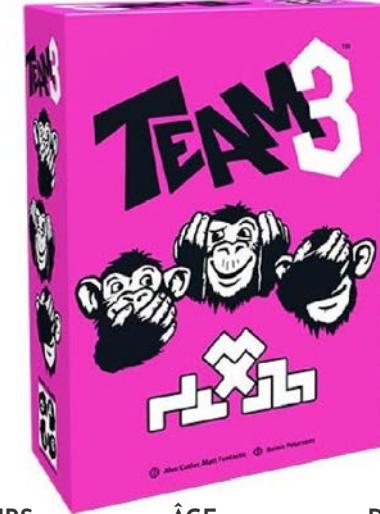


## **“TEAM3”, VERS UNE ÉQUIPE 3.0**

Cet atelier ludique et pédagogique vous propose de vous mettre en empathie dans un environnement où vous devrez **co-construire en prenant en compte les fragilités de chacun.**

Le débriefing permettra de définir ce qu'est **l'inclusion en entreprise et ses principes clés**, nous reviendrons sur les statistiques, **le contexte réglementaire** et sur les avantages de l'inclusion en milieu professionnel.

Enfin, un deuxième temps d'atelier permettra d'identifier **les défis et les obstacles à l'inclusion en entreprise**, et de réfléchir collectivement aux **pratiques inclusives qui pourraient être mises en place.**



JOUEURS

**3-24**

ÂGE

**10+**

DURÉE

**20'**

**Version originale du jeu :**



Game design : Alex Cutler, Matt Fantastic



Design graphique : Reinis Pētersons



Edition : Brain Games

**Séquence pédagogique sur l'agilité :**



Serious Diverting : Corentin Desplanques



# "ECON[U]M"



JOUEURS / TABLE

**2 - 10**

ÂGE

**12+**

DURÉE

**1H30**

## Version originale du jeu :



Game design : Julie Delmas Orgelet, Anna Cruaud



Design graphique : Elodie Guivarch, Olivier Monnier

Le but du jeu econ[u]m est faire découvrir des éco-gestes permettant de réduire l'empreinte carbone (entre autres) de nos usages du numérique.

Certains éco-gestes seront accessibles à tout individu, tandis que certaines bonnes pratiques seront aussi présentée dans la conception et l'usage des outils numériques en organisation.

Chacun leur tour les participants piochent une carte dans la catégorie de leur choix, la lisent à haute voix puis placent individuellement la carte sur l'une des feuilles "Ressenti en terme d'effort".

Les autres participants peuvent réagir, auraient-ils mis la carte dans une autre catégorie ?

L'enjeu est de questionner nos pratiques et les solutions qui s'offrent à nous.



# **EXEMPLES D' ACCOMPAGNEMENT DE PROJETS CLIENT**

#1

**SERIOUS GAME DESIGN**

**Création depuis la page blanche  
pour des enjeux chez nos clients**

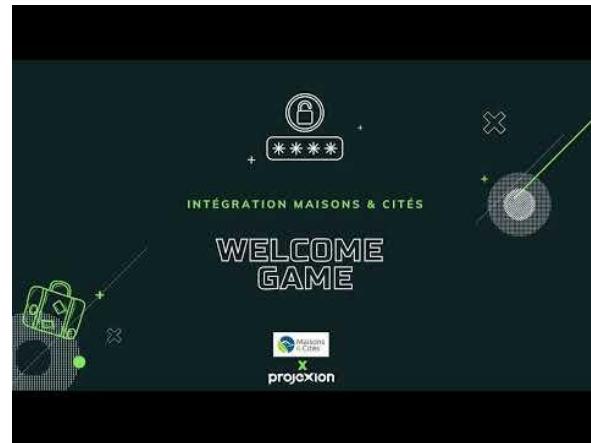


# **“SERIOUS ESCAPE GAME” CHEZ MAISONS & CITÉS**

Ce serious game est à destination des **nouveaux arrivants chez Maisons & Cités**. Il est joué le matin lors des journées d'intégration pour une trentaine de collaborateurs.

Dans cette activité les joueurs de diverses fonctions vont devoir faire preuve de cohésion, de communication, d'observation, de fouille, de logique... afin de **venir à bout de l'enquête collectivement et dans le temps imparti**.

Le debrief permet d'**apporter des éléments clés sur l'histoire de l'entreprise, son nouveau cycle d'ambitions, ses différents métiers, mais aussi sur les valeurs de l'entreprise qui sont forcément mobilisées dans le jeu**.



## Welcome Game

JOUEURS	ÂGE	DURÉE
<b>3-30</b>	<b>12+</b>	<b>1H30</b>



Game design : Corentin Desplanques



Design graphique : Paméla Longhi



Edition : Projexion



# **“SERIOUS ESCAPE GAME” CHEZ MAISONS & CITÉS**

Ce serious game est à destination des **nouveaux arrivants chez Maisons & Cités**. Il est joué le matin lors des journées d'intégration pour une trentaine de collaborateurs.

Dans cette activité les joueurs de diverses fonctions vont devoir faire preuve de cohésion, de communication, d'observation, de fouille, de logique... afin de **venir à bout de l'enquête collectivement et dans le temps imparti**.

Le debrief permet d'**apporter des éléments clés sur l'histoire de l'entreprise, son nouveau cycle d'ambitions, ses différents métiers, mais aussi sur les valeurs de l'entreprise qui sont forcément mobilisées dans le jeu**.



<u>Welcome Game</u>		
JOUEURS	ÂGE	DURÉE
<b>3-30</b>	<b>12+</b>	<b>1H30</b>

 Game design : Corentin Desplanques

 Design graphique : Paméla Longhi

 Edition : Projexion



# CAP'ENJEUX POUR CAP INGELEC



JOUEURS

3-5

ÂGE

16+

DURÉE

8H

Version originale du jeu :



Game design : Corentin Desplanques



Design graphique : Séverine Mondon



Edition : Projexion

Début 2025, nous avons créé une **aventure ludique d'une journée complète** pour un de nos clients spécialisé dans l'ingénierie de conception et construction de bâtiments à haute composante technique (DataCenter, Cleanrooms...). L'enjeu était de pouvoir **créer un serious game afin de faire vivre un projet de A à Z**, donc des premiers échanges clients à la livraison de l'ouvrage.

Nous avons conçu **une aventure en 5 chapitres, chaque chapitre correspondant à une phase du projet, avec sa propre mécanique et son débriefing pédagogique**. L'aventure complète se déroule sur 8h dans les journées d'intégration des jeunes collaborateurs, avec une **cohérence narrative et un système de scoring alliant coopération et compétition**. Le **format modulaire** en chapitre permet aussi à notre client de pouvoir jouer uniquement le serious game sur un chapitre précis, ce qui facilite la diffusion des jeux dans l'entreprise, lors de réunions d'équipes ou séminaires par exemple.



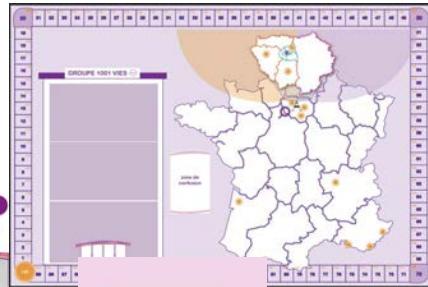
# “SERIOUS GAME INTÉGRATION”

## 1001 VIES HABITAT

Ce serious game est à destination des **nouveaux arrivants chez 1001 Vies Habitat**. Il est joué le matin lors des journées d'intégration pour une vingtaine de collaborateurs.

Au cours de deux activités, les joueurs de diverses fonctions, de diverses filiales vont devoir faire preuve de communication, d'observation et de logique... afin de **venir à bout d'un voyage temporel au cours duquel ils découvriront de grandes dates clés et ensuite remettre leur esprit au clair sur l'organisation du groupe 1001 Vies Habitat à date.**

Le debrief permet d'**apporter des éléments clés sur l'histoire du logement social en France et la création du groupe ainsi que l'organisation tant structurelle que géographique qui rappelle aux nouveaux arrivants d'appartenir à un groupe**



### Serious Game

JOUEURS

**3-30**

ÂGE

**12+**

DURÉE

**1H30**



Game design : Mathieu Salgado



Design graphique : Séverine Mondon



Edition : Projexion



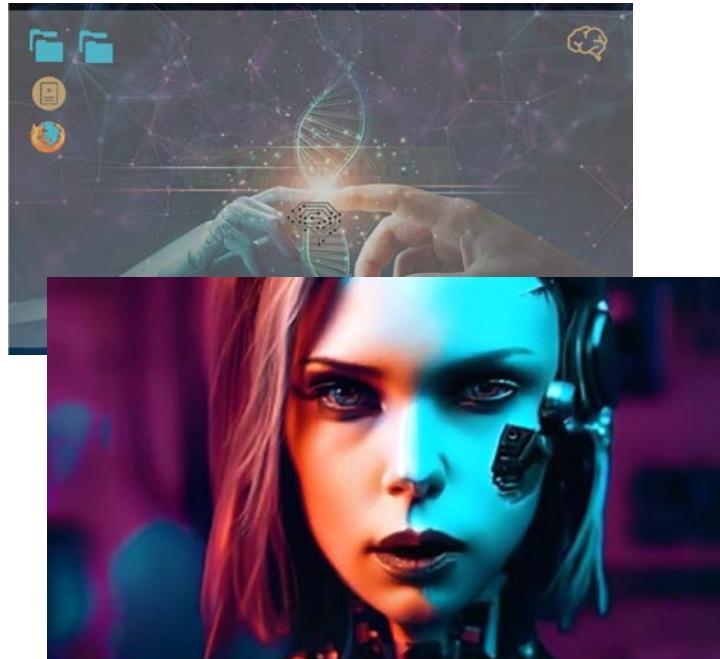
# COACHING SUR DES PROJETS CLIENTS

## COACHING GAME DESIGN

Exemples d'accompagnement à la  
création de serious games, c'est vous  
qui portez la création et nous vous  
aidons à appliquer la bonne démarche



# “CONCEPT’AI”



JOUEURS

**2-6**

ÂGE

**12+**

DURÉE

**1H30**

Vincent Berger et Florian Daniel sont deux concepteurs pédagogiques. Il leur est venu l'idée de créer un serious escape game afin de :

- Découvrir les concepts de l'IA et le vocabulaire associé
- Mesurer les enjeux et opportunités de l'utilisation de l'IA dans la conception pédagogique
- Identifier les compétences que l'IA mobilise chez le formateur

L'ambition est de proposer ce serious escape game comme activité introductory d'une journée complète de formation sur les IA génératives la conception pédagogique.

Nous avons pu accompagner Vincent et Florian dans la clarification de leur projet, la définition des objectifs pédagogiques, l'alignement ludo-pédagogique (quelles mécaniques de jeu pour atteindre ces objectifs utilitaires), et les énigmes en mixte numérique - analogique.

Enfin une particularité de ce projet de conception est que les IA (ChatGPT, Midjourney...) ont été mobilisées dans la conception : co-définition du programme, design graphique, narration...



## **“COMICS DE SITUATION”**

Sofiane est entrepreneur, incubé à la Plaine Image, et travaille sur un projet de **serious video game** pour **sensibiliser les entreprises à la politique handicap et aux démarches inclusives**. Pour cela, il crée en 2022 un jeu vidéo de type **puzzle game**, et construit une formation autour.

Dans ce **coaching**, nous avons pu apporter un effet miroir et des conseils à Sofiane sur :

- l'ingénierie de formation, en particulier sur l'alignement besoin / formation et le **modèle économique** à imaginer autour de la création de ce serious game
- la conception ludo-pédagogique, en particulier l'**alignement entre la narration, les mécaniques de jeux et les objectifs pédagogiques visés**.

## **COMICS DE SITUATION**

### **#1**

Le recrutement.



Le jeu propose d'explorer l'environnement d'une candidate atteinte de surdité et d'un recruteur

## Comics de situation

JOUEURS

**1-20**

ÂGE

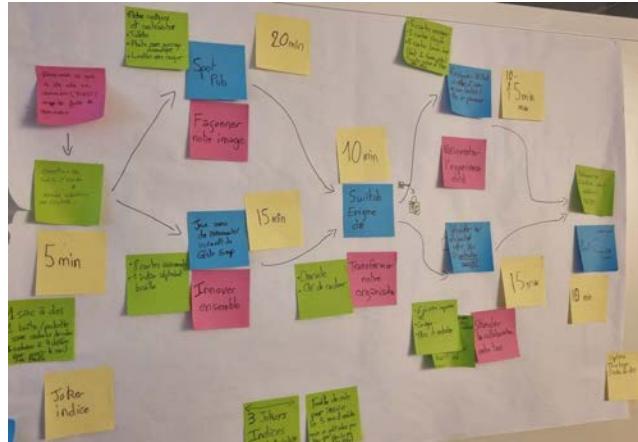
**14+**

DURÉE

**30'**



# “HACK AU CAMPUS”



## JOUEURS

10-60

ÂGE

16+

## DURÉE

3H

L'enjeu de cet après-midi gamifié est notamment de :

- Ne pas uniquement présenter les valeurs du groupe mais les faire vivre et incarner la posture
  - Présenter de façon pro-active les ambitions du groupe Cofidis et comment chaque nouveau collaborateur va pouvoir y contribuer,
  - Créer de vrais liens entre participants, et faire vivre une expérience marquante dès l'arrivée dans l'entreprise.



## “ENGAGE - JOUER L’ENTRETIEN DE RECRUTEMENT”

Laurence est Formatrice - Professeur en Communication, Gestion de Projet & Développement personnel à l'IUT de Lens. Elle utilise la ludo-pédagogie pour les formations auprès des étudiants, ou encore les séminaires auprès des salariés.

En 2022, Laurence a créé Engage, un jeu pour s'entraîner à l'entretien de recrutement, orienté candidat.

Dans ce **coaching**, nous avons pu apporter un effet miroir et des conseils à Laurence sur la conception ludo-pédagogique, en particulier **l'alignement entre la narration, les mécaniques de jeux et les objectifs pédagogiques** visés. Nous avons également échangé sur le choix du matériel, sur la **dynamique d'animation** à mettre en place, et sur l'**équilibrage** pour une bonne expérience de chacun des joueurs.



JOUEURS

**2-4**

ÂGE

**14+**

DURÉE

**1H**



# Corentin Desplanques

## Responsable de l'Offre Formation

Diplômé d'un cursus d'**Ingénieur Manager Entrepreneur** à l'Iteem, j'ai rejoint Projexion en février 2015 après une expérience entrepreneuriale.

Je me suis tourné vers la **transformation numérique** car j'y ai vu le moyen de faire le lien entre le **besoin du client**, les enjeux métier et les **solutions informatiques** que nous pouvons y apporter... donc une suite logique à mon double cursus !

Très vite, je me suis rendu compte du **rôle crucial de la pédagogie** dans nos métiers. J'ai commencé dès 2016 à animer des formations dans le contexte de mes missions, mais aussi chez Projexion.

**Depuis 2017 je suis responsable de l'Offre Formation.** Ce rôle d'intrapreneur combinés aux diverses missions que je mène chez nos clients me permettent de compléter ma palette de compétences, que je mets au service de nos clients avec des casquettes variées.

**Passionné de jeux,** je me suis **spécialisé dans la ludopédagogie**

J'ai créé une **vingtaine de serious games** sur des thèmes variés. Je suis formateur en ludopédagogie (**DU Concevoir un dispositif gamifié**)

Je suis **co-organisateur** et intervenant expert pour LudiNord Pro et membre du **Syndicat Professionnel des Serious Game Designers**



[cdesplanques@projexion.fr](mailto:cdesplanques@projexion.fr)



+33 6 17 79 46 02



Corentin  
DESPLANQUES

Responsable de l'**Offre Formation Projexion**,  
Consultant & Formateur  
en transformation du SI,  
**Créateur et animateur de serious games**

**projexion**

Parc de la Cimaise -  
10 rue du Carrousel - Entrée 6  
59650 Villeneuve d'Ascq

[www.projexion.com](http://www.projexion.com)