

# universcience

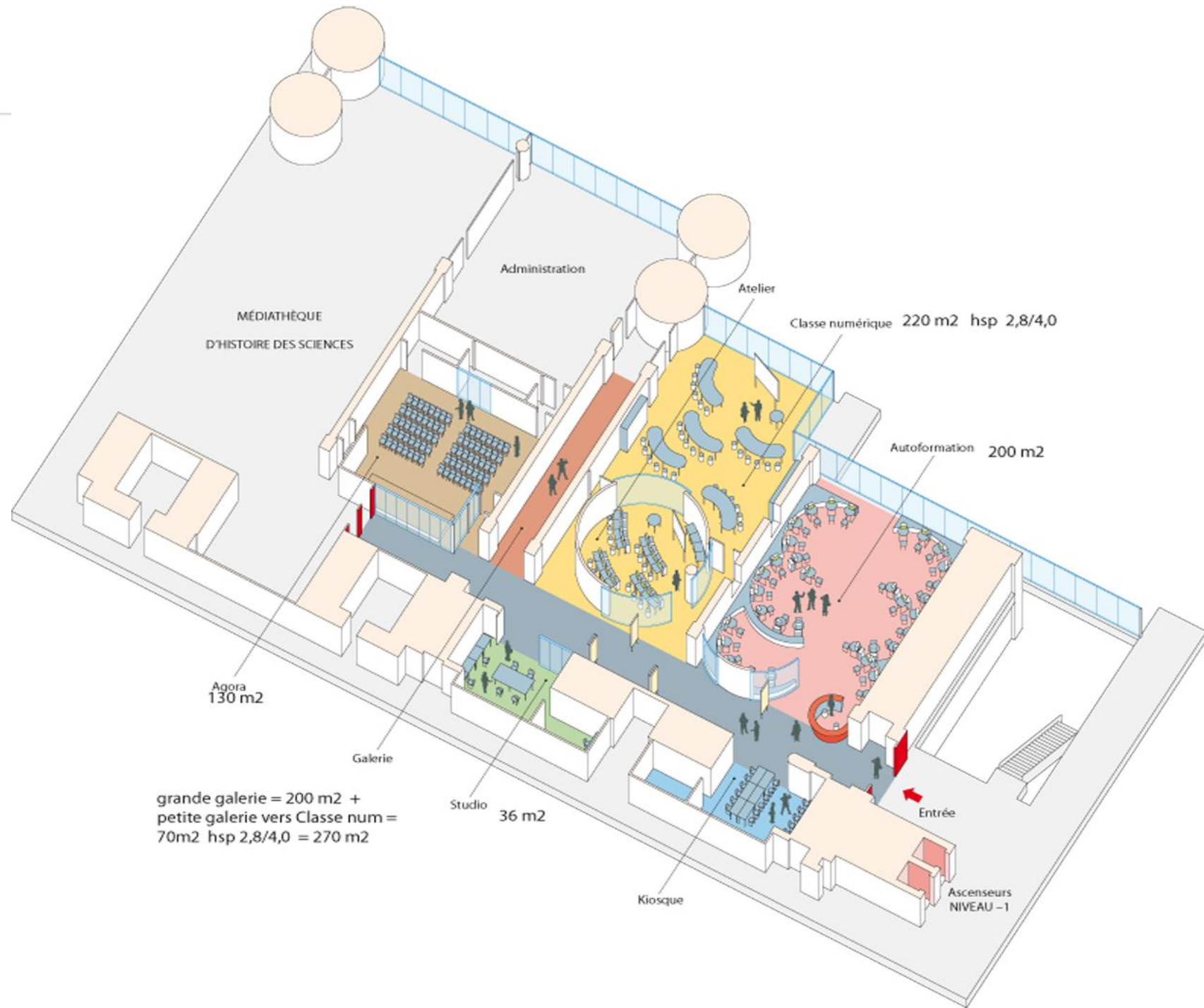
**Journée d'étude : les serious games en bibliothèque  
Retour sur les événements**

Thierry THIBAUT  
24/10/2012



# Evènement : Minecraft: sortez vos pioches! Vacances d'avril 2012

- L'intégralité du Carrefour Numérique transformé en salles dédiées à Minecraft
- Activités libres, formations au principes du jeu, débats, présentations de joueurs/clans...
- Au moins 4 animateurs par jour



# Evènement : la fête de la science

## 12-14 /10/2012

Au sein de l'espace du Carrefour Numérique <sup>2</sup>  
un stand serious game

Techniquement :

- 4 postes informatiques avec une sélection de plusieurs jeux de culture scientifique
- 1 médiateur et une borne de présentation
- Environ 1800 personnes sur l'espace entier







## 3 points principaux à prendre en compte

- 1 ) QUI? Quel type(s) de public(s)
- 2 ) OU? Quelles locaux/contraintes
- 3 ) QUOI / COMMENT? Quels matériels pour quelle utilisation

# QUI?

Des publics différents ont des disponibilités différentes :

- Les « scolaires »
- Les « passants »
- Les visiteurs « uniques »

Exemple de la fête de la science



# OU?

Les locaux fournis peuvent être sources de contraintes à plusieurs niveaux:

- Bruit
- Passage fréquent
- Sécurité du matériel

## Comment?

Les aspects techniques et matériels sont des frein pour quelques utilisations:

- Machines de bureautique : parfait pour les jeux en flash/ par navigateur. Pour des jeux plus « lourds », il faut une machine plus puissante
- Connexion internet permanente
- Traduction du jeu ou « hors jeu »? Pour les jeux « lents », une traduction papier marche, pour les autres, soit une explication avant, soit une traduction IG

# QUOI?

- Priorité au JEU, par rapport au contenu!
- Des jeux que l'on connaît/ que l'on a testé soi même !!!
- Pour des jeux payants, vérifier que les comptes de jeux soient toujours les mêmes
- Essayer de voir s'il y a possibilité de *théâtraliser* le jeu

Des questions?