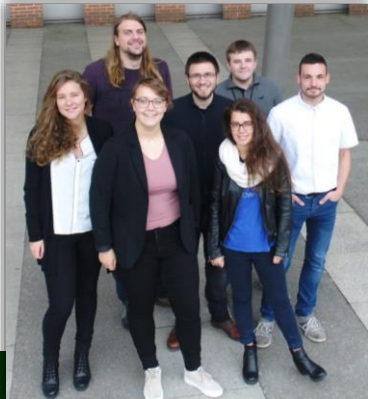


Les Hu'MIA'nistes



M19 – E2 – Le PASS Aventuriers

En collaboration avec



François Cassayre
Jeanne Fruchart
Yasmine Ibrir
Paul Lambert

Alexandre Lebreux
Clément Petitjean
Claire Rahoul

Bonjour, nous sommes les Hu'MIA'nistes. Notre équipe est composée de 7 étudiants. Deux de nos camarades ne sont pas présents aujourd'hui: Clément est actuellement au Canada en échange académique, et Claire, notre chef *d'équipe*, est elle au championnat sportif. Ils s'excusent de leur absence, mais sont de tout coeur avec nous.

Notre porteur de projet, Guillaume Quelin est actuellement au Togo et devait être avec nous au téléphone et ne sera malheureusement pas présent.

Guillaume est le fondateur de l'association **Les Savanturiers**. Cette association organise le départ en mission humanitaire, principalement sous forme de stage, d'étudiants des Mines d'Albi vers le Togo. L'objectif était alors de travailler sur un projet permettant d'améliorer ce processus de départ en mission.

Ainsi, avec l'aide de Guillaume qui est parti plusieurs fois au Togo et de deux élèves de L'Ecole des Mines, dont Clément ici présent, qui sont partis en stage 4 mois au Togo l'année dernière, nous avons cherché à réaliser un support innovant de formation à la gestion de projet humanitaire et en même temps à l'interculturalité. Ce qui nous amène à la problématique...

PROBLÉMATIQUE

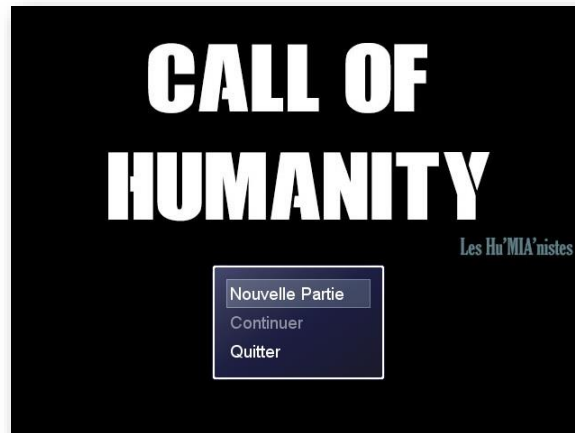
Comment se préparer à l'interculturalité ?

2

“Comment se préparer à l'**interculturalité** ?” L'interculturalité étant définie comme l'ensemble des relations entre différentes cultures, comprenant les coutumes, les obstacles de la langue, les différences législatives, économiques, sociales et comportementales.

Il fallait donc réaliser une aide à la formation qui soit à la fois innovant ignore vante et ludique, car destinée à des étudiants.

RÉSULTATS



3

Nous avons donc pensé, conceptualisé, scénarisé et développé de A à Z un **SERIOUS GAME**. que nous avons appelé Call Of Humanity (L'appel de l'humanité). Il est aujourd'hui effectif, bien qu'une partie, que nous avons scénarisé, n'est pas finalisée.

RÉSULTATS



4

Ce serious game prend la forme d'un jeu vidéo téléchargeable sur ordinateur. C'est un outil interactif qui permet une première immersion pour le futur bénévole, tant au niveau de l'interculturalité que de la gestion de projet humanitaire. Par exemple, le jeu donne des conseils au joueur pour s'acclimater à culture sur place : comme pour le retard, qui n'est pas perçu de la même manière au Togo qu'en France. En effet, au Togo, le retard n'est pas grave, il est même quasi coutumier d'être en retard car ils n'ont pas le même rapport au temps qu'en France, où être en retard peut être considéré comme une marque d'irrespect et où chaque minute compte.

DÉSIRABLE



5

3 Clients

Client original Savanturiers

Deux autres clients : BDH (BUREAU DE L'HUMANITAIRE) Toulouse Business School et France Volontaire Togo

Extraits

Preuve de réussite du jeu

Déjà opérationnel

Testé à la fin de la présentation

DÉSIRABLE



6

Enquête

Résultat

Contradiction

Attrait Immersion

Problème Immersion

Que faire ?

Le jeu immersion virtuelle

RÉALISTE





DÉSIRABLE



7

Pourquoi désirable ?
Dans l'air du temps
Gouvernement Togolais intéressé
Econome (Yasmine va en parler)

VIABLE

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| <p>Partenaires Clés</p> <p>Associations étudiantes et ONG</p>    | <p>Activités Clés</p> <p>Développement de jeu</p> <p>Marketing</p> <p>Conception de A à Z</p> | <p>Activités Clés</p> <p>Immersion culturelle</p> <p>Formation à la gestion de projet humanitaire</p> <p>Support de formation ludique, innovant et interactif (Serious Game)</p> <p>3 scénarios possible d'ici fin avril</p> | <p>Relations client</p> <p>Prise en compte des retours utilisateurs pour mettre à jour les scénarios</p> | <p>Segmentation client</p> <p><u>Utilisateurs :</u></p> <p>Étudiants intéressés par les missions humanitaires</p> <p><u>Clients :</u></p> <p>ONG Associations étudiantes</p>  |
| <p>Structure de coûts</p> <p>Travail bénévole dont la valeur est estimée à 19 333.8 €</p> | | <p>Flux de revenus</p> <p>Dans le cas d'une utilisation par une ONG, le jeu serait rentable à partir de 387 formations, ce qui correspond à 20 % des bénévoles partant annuellement au Togo.</p> | | |

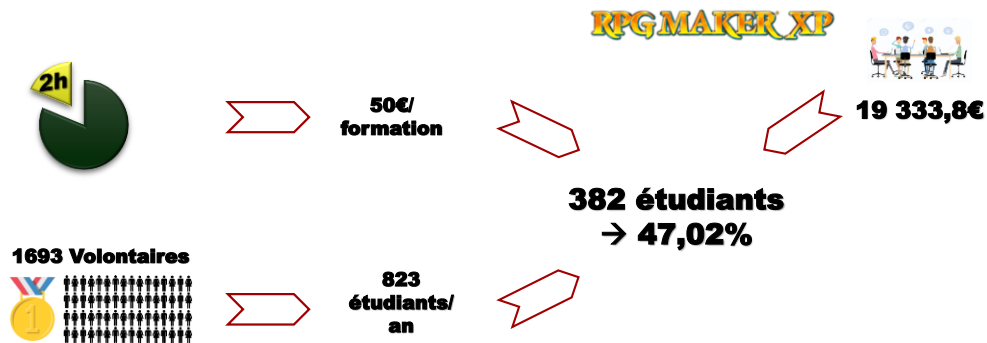
8

Pour traiter de la viabilité de ce projet nous avons réalisé un business model. Je ne vais pas vous le présenter en entier, mais seulement me focaliser sur les coûts et les revenus.

En termes de coûts: dans les faits, les frais de conception et de réalisation du jeu sont nuls. Le jeu est fait et cela nous a rien coûté. Cependant nous souhaitons avoir une estimation de sa valeur. Pour cela nous comptabilisons les heures de travail consacrées, les frais de logiciel qui auraient pu survenir. Nous arrivons donc à des frais de réalisation de 19.....€.

Ces frais, nous les amortissons.

VIABLE



9

Comme l'a dit François, notre produit s'inscrit dans une formation. Nous considérons que notre jeu est équivalent à 2h de formation. Cependant il nécessite la présence d'un instructeur. nous arrivons donc à une valeur et donc économie de 50€/formation.

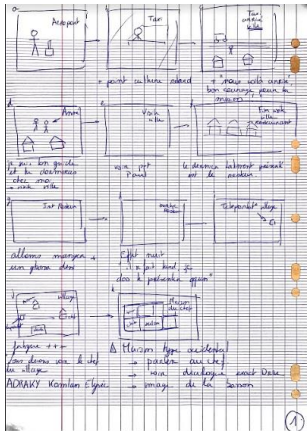
En parallèle, le Togo est une des destinations préférées des volontaires français. 1693 volontaires chaque année. Parmi 823 étudiants: notre cible.

Le seuil de rentabilité = 382 formations/utilisateurs

Cela représente 47% des utilisateurs la première année d'utilisation du jeu.

FAISABLE

SCÉNARISTES



10

Sur le point technique, nous avons utilisé le logiciel RPG MAKER XP et GIMP et séparé notre équipe en 2 : les designer et les scénaristes. On s'est inspiré de story board dans les projets de cinéma ou de séries animées. Comment ça marche les story board. Dans notre cas, chaque planche, numéroté, définit le scénario d'une partie du jeu. Ainsi, on voit ici par exemple "Aéroport" et chaque dialogues associé à cette planche est marqué en dessous. On a donc des dialogues ramifiées complexes que permettent une grande liberté de mouvement et de choix de discussion selon les envies de chacuns. Ces scénarii ont tous été inspirés des rapports des personnes précédemment présentés.

FAISABLE

DESIGNERS



11

Ensuite pour les designers voila comment chaque carte a été fait. S'inspirant des planches de scénaristes, on a modélisé/ conceptualisés selon les photos des rapports/ des photos envoyés par guillaume Quelin, qui est actuellement au togo, les cartes où les événements se déroulent. L'idée est en premier lieu de faire le fond, selon les couleurs dominantes du togo, puis d'ajouter au fur et a mesure les détails. Enfin, on ajoute tous les évènements, interactions entre personnages, et effet jour/nuit entre autres. Nous avons poussés le réalisme au point d'ajouter une banque et une gestion d'argent.

ORIGINES

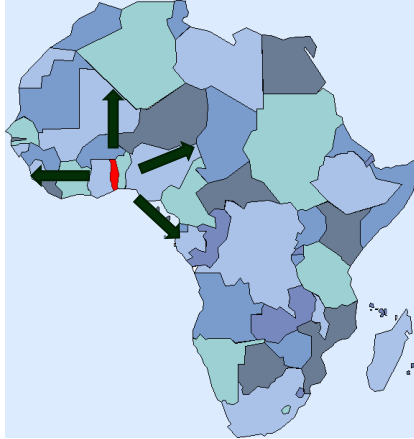
| | | | | | |
|----------------------------|------------------------------|--|---|-----------|---|
| Fiche concept | | Renseigner les volontaires sur la destination et l'accompagnement | | GÉOLOC. | |
| NOM DU CONCEPT | Fiche concept | Déf : Accompagner le volontaire dans sa gestion de projet | Groupe :MS9 | | |
| DESCRIPTIF ECRIT ET VISUEL | NOM DU CONCEPT | Fiche concept | Humanitarian destiny | BENEFICES | <input type="checkbox"/> bénéficiaires <input checked="" type="checkbox"/> images <input type="checkbox"/> vidéos |
| SCENARIO D'USAGE | DESCRIPTIF ECRIT ET VISUEL | NOM DU CONCEPT | DÉF : Préparer psychologiquement les futurs bénévoles, les accompagner dans leurs décisions | | |
| FREINS POINTS D'ATTENTION | SCENARIO D'USAGE: | DESCRIPTION ECRITE ET VISUELLE | Jeu vidéo sur console de jeu ou ordinateur sur le principe des jeux à fin multiples. Le joueur/bénévole est plongé dans une situation où chaque décision qu'il va prendre va mener à une modification de la suite du jeu. A chaque point étape, il a le choix parmi 3-4 actions/réaction/interactions. Ainsi, le scénario se construit au fur et à mesure et peut se voir confronter à des scénarios catastrophiques. Le but étant que le jeu soit formateur sur la manière de mener un projet humanitaire dans un pays en développement. | | |
| | PLANIFICATION | SCENARIO D'USAGE: pour décrire les relations et interactions avec les clients/utilisateurs | Le joueur appuie sur la touche qui correspond à l'action qu'il veut réaliser. | | |
| | FREINS ET POINTS D'ATTENTION | FREINS ET POINTS D'ATTENTION | Le jeu ne peut pas aborder toutes les destinations/ situations. C'est donc très peu exhaustif. Aussi comme les scénarios sont pré écrits, ils ne peuvent pas refléter la réalité de la situation et prendre en considérations les changements liés aux catastrophes naturelles, au climat politique etc. + très long à produire et peu pertinent dans la durée (2-3 ans max, dans le meilleur des cas) | | |

12

Nous avons pensé à 13 concepts à l'origine, permettant d'aider un volontaire pour son projet. 3 se sont démarqués: Une carte interactive, une app Gantt mobile et le Serious Game. Le Serious Game s'est retiré vainqueur: pour l'engouement qu'il a suscité, autant auprès des futurs utilisateurs, de notre porteur de projet et même des membres du groupe. C'est un support de formation innovant et immersif.

AVENIR


LE 4 AVRIL...



13

A l'avenir, nous voulons finir le développement de nos 3 scénarios (Séchoir solaire, Ecole, Gaz project), afin de les rendre le plus réaliste et immersif possible, par rapport aux missions des Savanturiers. L'étape suivante serait d'adapter le scénario pour étendre à l'ensemble de l'Afrique et des missions volontaire françaises.

De plus nous sommes conviés le 4 Avril à la conférence des savanturiers, où nous rencontrerons le conseiller économique du premier ministre togolais. Il faut savoir que celui-ci est particulièrement intéressé, et qu'il a prévu de tester notre jeu et d'en donner des critiques d'évolution.

- 
- Et maintenant ...

A VOUS DE JOUER !

M19 – E2 – LE PASS AVENTURIERS

Les Hu'MIA'nistes

14

Il reste maintenant .. minutes, nous avons 4 pc opérationnels avec le jeu, vous invitons donc à tester vous-mêmes le jeu si vous êtes intéressés :)



www.humianistes.wp.imt.fr

M19 – E2 – LE PASS AVENTURIERS

Les Hu'MIA'nistes

15

Pour les autres qui n'ont pas la chance de tester le jeu, on vous invite à visiter notre site avec notre poster et notre vidéo où l'on voit des morceaux de jeu.