**Avril**

01

08

**Automne**

# Macintosh HD:Users:Vince:Etudes:M1 Miage:Semestre 2:EIAH:Séance 2:logo1.png

***Master 1 MIAGE
Université de Picardie Jules Verne***

Résumé de l’article ja-games

TENNICH NADIA

Conception des serious game

Titre de l’article : ja-games

Auteur (s) de la recherche : Julian Alvarez

Contexte de la recherche : la conception des serious game

Question à laquelle l’article apporte une réponse (problématique) ?

L’approche du serious game : implique a combiner un scenario pédagogique avec un utilitaire ou un jeu vidéo , ce qui reste complexe ,car qu’il faut appliquer plusieurs facteurs : humain, technique, ergonomique…..

Méthodologie de recherche adoptée :il n’y pas de méthodologie présenté dans le site

Résultats obtenues : la présentation de différentes type de serious game  comme :

* Jeux éducatifs
* Jeux publicitaires
* Jeux événementiels

Conclusion : Ce site nous expose tout les moyens nécessaires pour la création d’un serious game, il explique le travail de chaque équipe.

Remarques (questions restants ouvertes, liens avec ma recherche…) :

L’élaboration d’un serious game nécessite la collaboration entre les développeurs et les chercheurs en science de la communication, de la psychologie, de l’ergonomie….etc.

Références complètes De l'article : <http://www.ja-games.com/>

**Note**: Ceci est une note
Spéciale