



PÔLE ACADÉMIQUE **LIÈGE-LUXEMBOURG**



LES AVENTURIERS DES OBJETS PERDUS :

Développement d'un jeu inspiré des escape games pour découvrir  
la bibliothèque Santé d'ULiège Library

# Il était une fois...

La rencontre entre une personne qui voulait faire visiter la bibliothèque autrement

ET

un joueur invétéré



# Notre objectif ?

Développer un serious game pour familiariser les étudiants primo-arrivants à la bibliothèque et leur faire découvrir les services proposés.



# La méthodologie

## 1) Lister les compétences/connaissances à acquérir par les étudiants

- Réserver un livre ;
- Trouver un livre en rayon ;
- Se connecter au VPN ;
- Utiliser notre catalogue ;
- Imprimer ;
- Réserver une salle collaborative ;
- Faire découvrir certains rayons spécifiques (pour ma pause, mise à l'honneur...) ;
- L'accueil est son aide précieuse ;
- .....

# La méthodologie

- 1) Lister les compétences/connaissances à acquérir par les étudiants
- 2) Développement du jeu

On a nos compétences à acquérir mais quel jeu utiliser ?



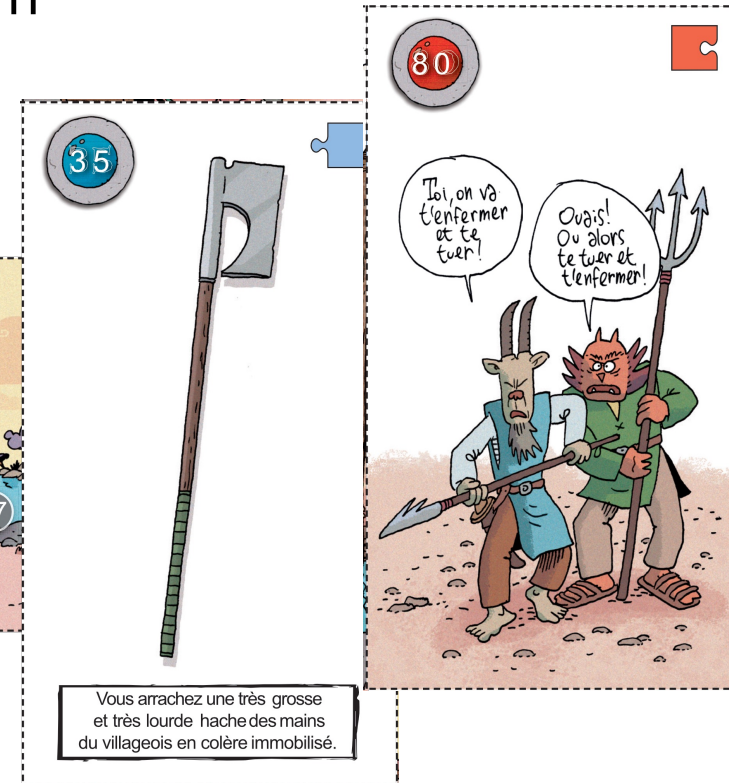
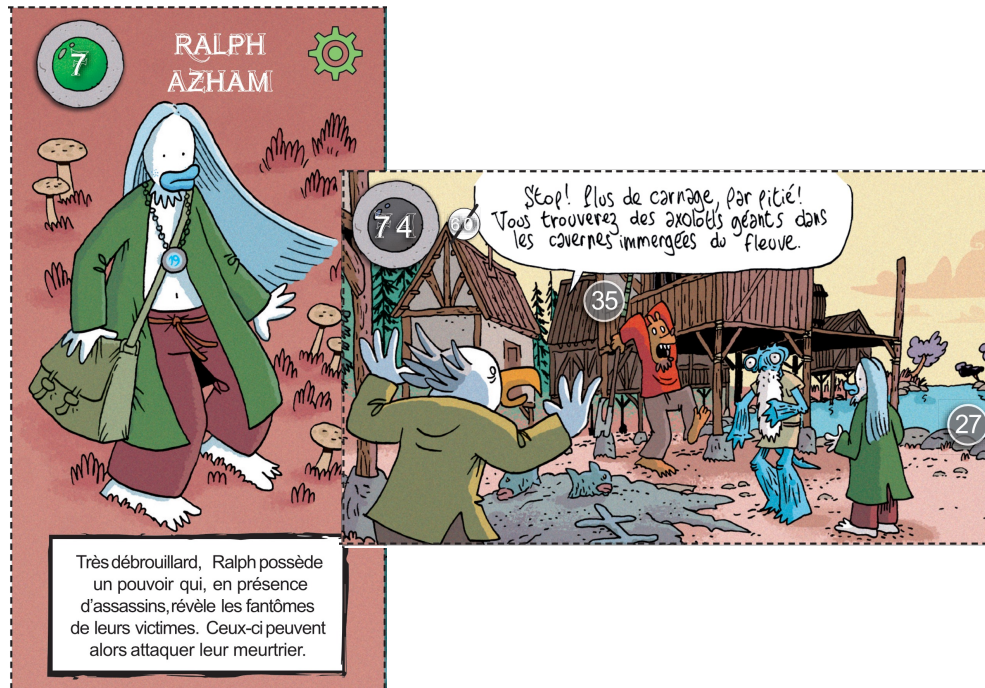
# La méthodologie

Unlock, un classique  
des escape games de plateau.



# La méthodologie

Test à deux avec la version gratuite de Lewis Trondheim



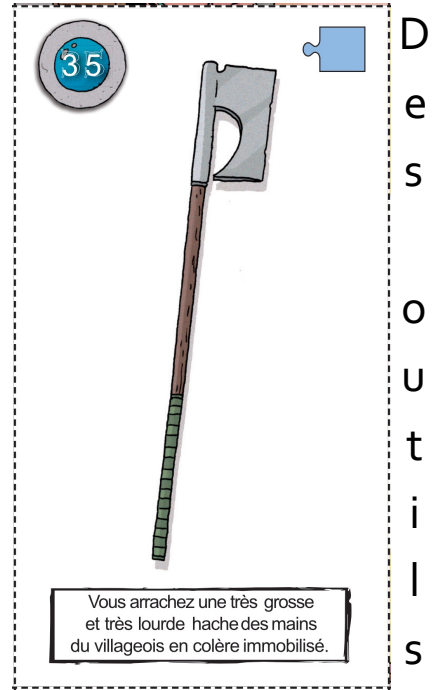
# La méthodologie

Le principe d'Unlock :

Des situations



Des problèmes





# La méthodologie

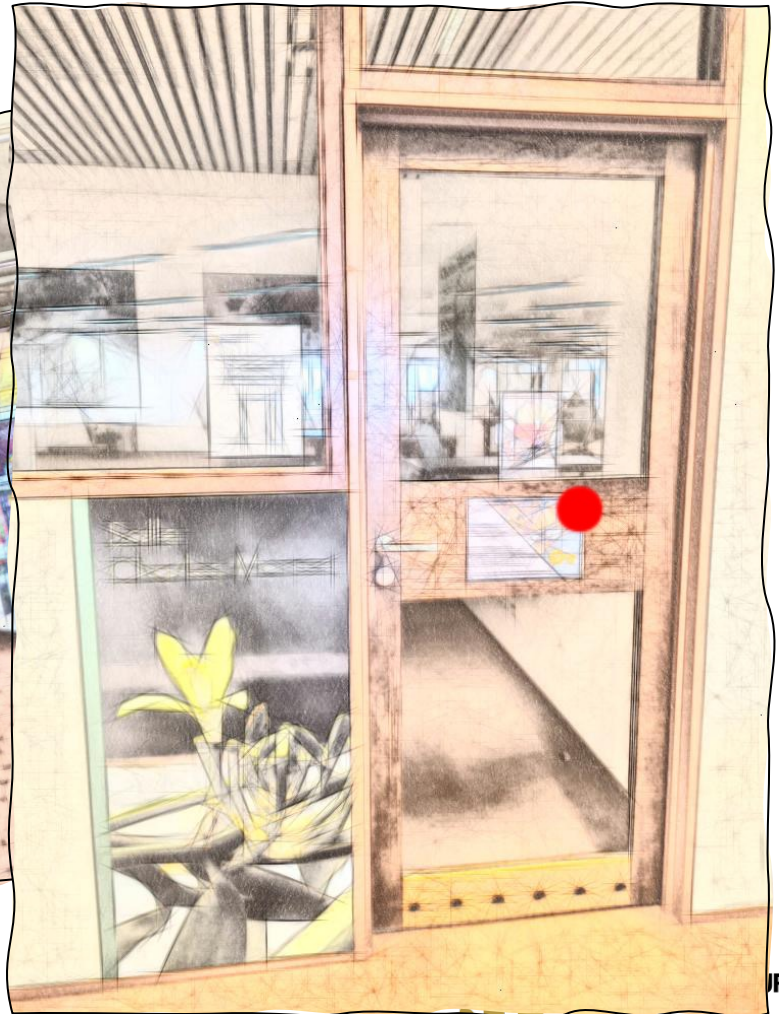
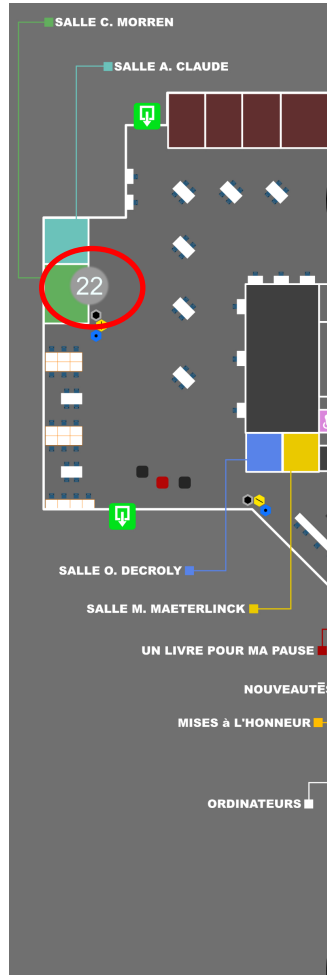
Le principe d'Unlock :

En combinant des cartes,  
on résout les situations



# La méthodologie

Mêler Unlock  
et la bibliothèque  
pour faire voyager  
et découvrir le lieu





# La méthodologie

## 2) Développement du jeu Et premier jet des cartes de notre jeu

**7**

**LES ORDINATEURS**

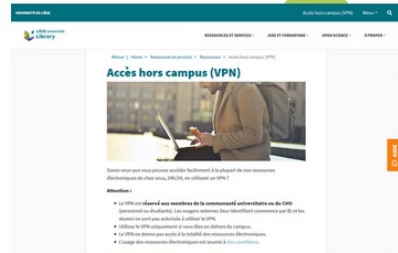


Les ordinateurs vous permettent de faire de la recherche documentaire et d'imprimer vos documents.

**41**

**SITE ULIÈGE LIBRARY : VPN**

Pour installer le VPN, rendez-vous sur la page <https://lib.uliege.be/vpn>. Vous y trouverez les liens pour télécharger le logiciel, les instructions pour l'installer et le configurer. Vous trouverez même des tutoriels vidéos pour vous aider à faire tout cela sur PC ou sur Mac.



Quand vous avez trouvé le numéro de la carte en additionnant cette carte verte avec une rouge, vous pouvez la demander à l'accueil...

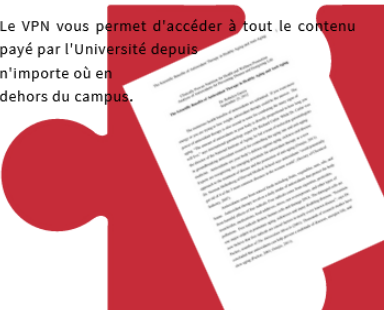
**48**

**SALLE DE TRAVAIL MORREN**

*Vous entrez dans la salle de travail. Vous devez télécharger un article électronique, mais malheureusement, le wifi ULiège ne fonctionne pas aujourd'hui.*

*En utilisant un autre réseau, vous devez installer le VPN pour pouvoir accéder aux ressources payées par l'Université (par exemple un article, une base de données...).*

Le VPN vous permet d'accéder à tout le contenu payé par l'Université depuis n'importe où en dehors du campus.



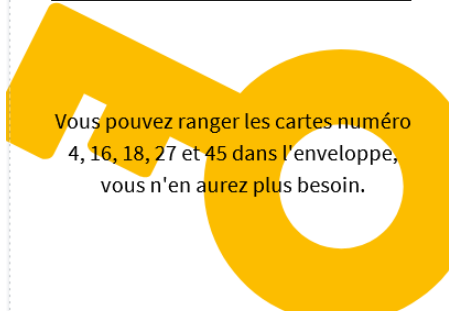
**58**

**MON LIVRE EN RAYON**

Bravo, vous avez trouvé votre livre ! Voici une partie du code.

			<b>2</b>
--	--	--	----------

Vous pouvez ranger les cartes numérotées 4, 16, 18, 27 et 45 dans l'enveloppe, vous n'en aurez plus besoin.

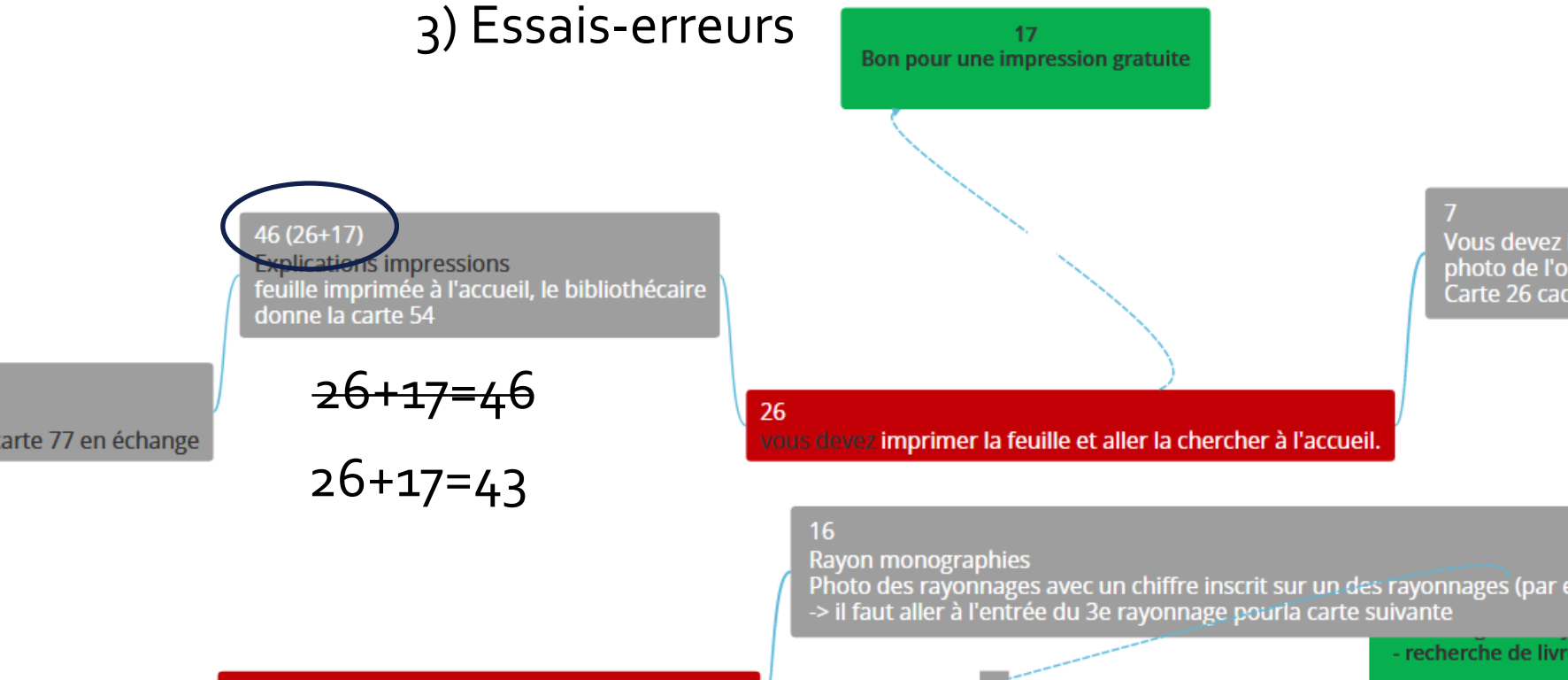


# La méthodologie

- 1) Lister les compétences/connaissances à acquérir par les étudiants
- 2) Développement du jeu
- 3) Essais-erreurs

# La méthodologie

## 3) Essais-erreurs



- Revoir nos maths...
- Ajouter des étapes

# La méthodologie

- 1) Lister les compétences/connaissances à acquérir par les étudiants
- 2) Développement du jeu
- 3) Essais-erreurs
- 4) Tester avec plusieurs groupes pour affiner

# La méthodologie

4) Tester avec plusieurs groupes pour affiner

Plusieurs vagues de tests :

- D'abord nous-même, pour voir si la réalité collait avec nos idées ;
- Des collègues directs ;
- Des nouveaux collègues (connaissaient moins la bibli et âge plus proche du public visé) ;
- Des collègues d'autres bibliothèques ULiège.



# La méthodologie

4) Tester avec plusieurs groupes pour affiner

Après chaque test, se rendre compte :

- qu'il manque des étapes ;
- que certaines sont trop difficiles...
- ...ou manquent de clareté

Et repasser par le mindmap pour adapter le jeu.

# La méthodologie

- 1) Lister les compétences/connaissances à acquérir par les étudiants
- 2) Développement du jeu
- 3) Essais-erreurs
- 4) Tester avec plusieurs groupes pour affiner
- 5) Le pitch : trouver l'inspiration

# La méthodologie

## 5) Le pitch : trouver l'inspiration

Nous on aime :

- Les films des années 80 ;
- Les étudiants (qui eux aiment le Carré) ;
- Le chocolat.

# La méthodologie

## 5) Le pitch : trouver l'inspiration



©ULiège



# La méthodologie

5) Le pitch : trouver l'inspiration

**LES AVENTURIERS**  
**DES**  
**OBJETS PERDUS**

# La méthodologie

## 5) Le pitch : trouver l'inspiration

*Vous êtes venus travailler à la bibliothèque la semaine passée, vous deviez réaliser un travail de groupe pour le cours de biologie.*

*En partant vous avez laissé vos affaires dans un casier et vous êtes partis faire la fête dans le Carré...*

*Un peu trop peut-être !*

*Vous avez oublié le code du casier.*

*Vos souvenirs de cette journée sont un peu vague mais vous vous souvenez avoir noté le code sur des feuilles de papier.*



# Le jeu



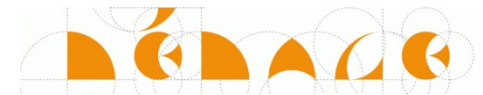


# Un jeu en accès libre

Jeu présenté à la journée d'étude sur la ludification en bibliothèque organisé en 2022

=> Sur Zenodo en accès libre

Intérêt par plusieurs institutions/groupes et présentation du jeu



# Et vous ? 😊

Contactez-nous si vous souhaitez des informations

