

Jeu Serai, un projet de *serious game* pour l'orientation

Présenté lors de la journée d'études Fffod-Afpa organisée à l'agora du Carrefour numérique de la Cité des

sciences et de l'industrie le 10 mars¹, le projet de *serious game* "Jeu Serai" est l'un des lauréats du volet numérique du plan de relance dans la catégorie Logiciel innovant, dédié à l'apprentissage, la formation, l'entraînement, la sensibilisation, la communication, et/ou à l'éducation.

"Il s'agit d'un jeu pour choisir son avenir", explique Stéphane Natkin, titulaire de la chaire Systèmes multimédias au Cnam et directeur de l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (ENJMIN). Non sans tempérer aussitôt : "C'est une aide au processus d'orientation, surtout pas un conseiller virtuel d'orientation en 3D." Pour l'heure, "l'objectif est d'arriver à obtenir, au moins, le même niveau d'évaluation qu'avec les méthodes classiques."

Pour les porteurs du projet, à chaque "modèle de joueur" son profil d'orientation : "L'idée est d'utiliser les mécanismes fondamentaux du jeu vidéo (exploration, défi, récompense, apprentissage) pour évaluer les centres d'intérêt et de motivation de l'utilisateur, ainsi que la façon dont il réalise ses choix afin de l'aider dans sa démarche individuelle d'orientation." Présenté comme un outil facilitateur du travail d'orientation qui reste "mené conjointement par la personne et par le professionnel qui l'accompagne", Jeu Serai entend notamment "faciliter



la rédaction des récits de vie en procurant à l'utilisateur le moyen de rédiger une mémoire interactive et multimédia". S'appuyant sur les critères du "modèle de Holland" (six catégories d'intérêts professionnels) et du "modèle de Harren" (quatre paramètres liés les uns aux autres), le *serious game* devrait être disponible en version web en fin d'année. Partenaires : Cnam, Wizardbox, Seaside Agency, l'ArCnam Poitou-Charentes et l'Université Paris Ouest-La Défense.

■ N. D.

1. "Des jeux vidéos aux nouveaux environnements d'apprentissage." Voir aussi dans ce numéro, pp. 14-15.

BIENTÔT DISPONIBLES, LES MINI SERIOUS GAMES CITÉJOB

Lauréat de l'appel à projets Proxima Mobile qui vise à proposer des applications de type service public sur téléphone mobile, CitéJob comporte trois mini *serious games* développés avec l'entreprise anecienne Daesign¹ : CitéJob Quiz pour se



préparer à l'entretien d'embauche, CitéJob Recrut² pour identifier les attentes d'un recruteur et CitéJob Négo³ pour s'entraîner à la négociation de salaire.

Également présente sur CitéJob, l'orientation n'est, elle, pas traitée sous forme de *serious game*. Ce sont en effet les produits de l'Onisep *Que faire après le bac ?* et *Choisir son métier* que l'on retrouve ici déclinés sous forme d'applications mobile. Plus particulièrement typé "formation initiale", *Que faire après le bac ?* propose la liste des filières d'études envisageables et des statistiques de parcours. Destinée aux jeunes, demandeurs d'emploi, salariés



en reconversion et professionnels de l'orientation, *Choisir son métier* se propose de partir des centres d'intérêt de chacun pour découvrir les métiers correspondants en fiches et vidéo. À noter également, la présence d'une version en ligne

du *Guide des réseaux et services d'accès à l'emploi*³, une excellente source d'informations pour procéder à des enquêtes métiers. "L'ensemble sera téléchargeable sur Appstore (iPad, iPhone et iPod) et Market Android dès avril", nous indique Sylvie Jarrie, chargée de mission CitéJob à la Cité des métiers de Paris-Universcience.

1. www.design.com

2. Voir *L'Inffo* n° 782, 16 au 31 janvier 2011.

3. Édité par le Clip (Carrefour local de l'insertion professionnelle). www.cbc-clip.org



La WebTV de la formation professionnelle

"MATÉRIAUX SOUPLES", BOIS, INDUSTRIES GRAPHIQUES

Dans la chaîne Métiers de la WebTV de l'Afpa (www.webtv.afpa.fr), il est une rubrique qui regroupe ceux que l'on peut désigner d'artistiques, même si ce n'est pas toujours évident au premier chef. Dans les "matériaux souples", quels métiers peut-on placer ? Tout simplement le cordonnier, le couturier, le maroquinier et les superbes sacs à main de sa création. Le ou la responsable patronnière en lingerie crée des sous-vêtements, avant un retour plus prosaïque vers le sellier garnisseur (travail du cuir pour les voitures) et le sellier harnacheur (pour les chevaux). Enfin, le tapissier décore les appartements. Dans les professions du bois, derrière le classique ébéniste, qui travaille maintenant avec ordinateur et outils numériques divers, on retrouve les artisans restaurateurs, qui de meubles anciens ou d'art, qui de vieux grègements, amoureux du bois et de leur art comme personne. Mais le finisseur vernisseur bois, qui peaufine, patine les objets finis, leur donnant leur touche finale, et le fabricant de bureau (une bonne part du travail sur plan informatique) élargissent le panel des possibles. Pour terminer, l'opérateur sur impression n'imprime pas des journaux mais des produits ménagers, et des marques sur les paquets d'aliments de supermarchés. Allez voir, et si après vous dites encore que ce ne sont pas des artistes qui exercent ces métiers, eh bien essayez vous-même... !

■ Philippe Masse