



HORIZONS

Le jeu de ton avenir



LE SERIOUS GAME "HORIZONS" :
UNE AVENTURE PÉDAGOGIQUE DE 15h
pour les jeunes éloignés de l'emploi, à la découverte
de leurs compétences et des métiers en tension !

Une réalisation
MY-SERIOUS-GAME

à destination
des Écoles de
la 2^e Chance



avec le soutien
de la **FONDATION**
D'ENTREPRISE



LE SERIOUS GAME "HORIZONS"

À LA DÉCOUVERTE DE SES PROPRES COMPÉTENCES ET DES MÉTIERS EN TENSION !

La **conception de formations digitales sur-mesure** est un challenge quotidien qui nous pousse à faire preuve de créativité, de résilience, d'adaptabilité et d'agilité constante. Quand des projets d'envergure comme celui du Réseau des Écoles de la 2^e Chance en France (E2C) se présentent à nous, ce sont toutes nos forces internes qui sont mobilisées.

Développer **un jeu vidéo pédagogique qui dure entre 10 et 15 heures** en un an et demi n'est pas une mince affaire : l'élaboration du game design sur les fonctionnalités et spécificités d'une solution aussi complexe que "Horizons" n'a d'égale que l'enjeu technique qu'il représente. D'autre part, sa conception pédagogique se devait d'être précise, pour **traduire le référentiel de l'Approche Par Compétences (APC) développé par le Réseau E2C France en une aventure accessible et prenante**. Scénariser, imaginer une histoire impactante (le "storytelling") dont le fil rouge tient sur une dizaine d'heures d'expérience fut un challenge conséquent pour les ingénieures pédagogiques de My-Serious-Game.

Nous pouvons dire aujourd'hui que le défi a été relevé : la solution a été déployée et nos clients sont satisfaits. D'autre part, le jeu a reçu **un trophée EdTech aux Cas d'Or du Digital** en décembre 2022, où My-Serious-Game a également été récompensée par un prix de l'innovation ! Mais surtout, c'est ce type de projet qui nous ramène au sens de notre travail... On sait que grâce à *Horizons*, on va **aider des jeunes à s'insérer dans la société, à développer des compétences et à réaliser ce dont ils sont capables, pour in fine construire leur parcours professionnel**. Lors de notre participation à la phase de test « Alpha » auprès de 40 stagiaires (à Nantes, en avril 2022), nous avons assisté à l'aboutissement concret du travail de toute l'équipe : les jeunes étaient motivés et engagés plus que jamais. C'est à ce moment-là que nous avons mesuré toute la portée du projet, et c'est une vraie fierté.

"Horizons" est un jeu vidéo pédagogique à destination des jeunes stagiaires de l'E2C, jouable sur ordinateur, mobile et tablette, au doigt ou à la souris !

L'équipe de
My-Serious-Game



LE MOT DU CLIENT

De très nombreux jeunes sortent chaque année, du système éducatif sans qualification et se trouvent, mois après mois, confrontés à la difficulté d'intégrer le monde du travail. Décrochage scolaire, isolement social, problématiques financières, situation de handicap ou orientation non choisie, sont autant de réalités vécues et parfois cumulées par ces jeunes, qui ont besoin d'une formation et d'un accompagnement individualisés leur permettant de s'insérer avec confiance dans le monde professionnel et plus largement dans la société. C'est la mission que s'est fixée l'E2C, qui forme et accompagne chaque année plus de 15 000 jeunes éloignés de l'emploi vers une insertion sociale, citoyenne et professionnelle durable, en répondant également aux besoins des territoires et des entreprises.

Pour offrir à toujours plus de jeunes, une deuxième chance de réussir, le Réseau E2C France, soutenu par la Fondation d'entreprise FDJ, a travaillé à la conception d'un jeu vidéo pédagogique, le premier serious game destiné aux publics éloignés de l'emploi et intégrant toute la pédagogie de l'E2C, pour faciliter l'insertion professionnelle durable des jeunes. Ce projet d'envergure audacieux et ambitieux, fait de l'innovation numérique un levier de lutte contre les inégalités et s'inscrit en parfaite adéquation avec les visions et objectifs de la Fondation d'entreprise FDJ et du Réseau E2C France.

Le jeu vidéo, média populaire auprès des jeunes, permet aux stagiaires de découvrir des métiers et de développer des compétences associées, tout en favorisant l'hybridation de leurs parcours au sein des E2C. Cette digitalisation ludique de l'apprentissage va venir renforcer l'adhésion des jeunes au dispositif, qui deviennent pleinement acteurs au travers du jeu, tout en bénéficiant de l'appui des équipes pédagogiques de l'E2C.

Horizons, c'est une aventure qui a démarré il y a deux ans. Nous sommes particulièrement fiers d'avoir porté ce projet novateur, associant codes et usages des jeux vidéo, et approche pédagogique, le tout au service de l'insertion des publics éloignés de l'emploi. L'expertise de My-Serious-Game nous a également permis de réaliser un jeu en phase avec les attentes et besoins des bénéficiaires E2C. Les premiers retours des stagiaires sont très positifs. Ils nous encouragent d'ores et déjà, à explorer de nouveaux modules, à dessiner de nouveaux horizons, et à faire preuve d'encore plus d'audace et d'innovation !



Charles LANTIERI
Président de la
Fondation d'entreprise FDJ



Alexandre SCHAJER
Président du
Réseau E2C France



SOMMAIRE

DU DÉCROCHAGE À L'INSERTION Page 6

GENESE DU PROJET Page 9

**DE LA NÉCESSITÉ DE CONTEXTUALISER
POUR APPRENDRE** Page 11

UNE ECRITURE A 4 MAINS Page 12

**PREMIERS RETOURS
ET PERSPECTIVES** Page 19

POUR ALLER PLUS LOIN Page 23

L'École de la 2^e Chance (E2C)

Le dispositif E2C est né en 1995 d'une initiative d'Édith CRESSON, alors Commissaire Européen chargée de la Science, de la Recherche et du Développement. L'objectif de l'E2C est de former et d'accompagner les jeunes éloignés de l'emploi, vers une insertion sociale, citoyenne et professionnelle durable en répondant aux enjeux des entreprises et des territoires. Aujourd'hui, le réseau compte 54 E2C, qui gèrent 139 sites-écoles répartis sur 63 départements et 5 territoires ultramarins.

DU DÉCROCHAGE À L'INSERTION

Fondées sur des pratiques pédagogiques innovantes sortant des schémas scolaires classiques, faisant la part belle à l'individualisation des parcours et à l'apprentissage "par le faire", l'E2C accueille ces jeunes motivés à construire leur projet professionnel et à reprendre leur vie en mains.

S'appuyant sur les qualités et compétences de chaque stagiaire pour leur faire prendre conscience de leur potentiel et dégager des pistes de réussite personnelle, le parcours E2C leur permet de développer des

compétences, de définir et atteindre leurs ambitions personnelles et professionnelles et enfin de gagner en autonomie.

UN CONTEXTE DIFFICILE POUR LES JEUNES

Face à un contexte sociétal de plus en plus incertain qui précarise les couches de la population les plus fragiles, **les jeunes de 18 à 25 ans font partie des catégories les plus touchées par les crises successives.**

S'ajoute à cela un système éducatif qui peine parfois à mener les étudiants vers un projet professionnel désiré et possible...

Les raisons pour qu'un jeune bascule dans cette **catégorie que l'on appelle**

communément des individus "NEET"

("Neither in Employment nor in Education or Training" - qui n'est ni en emploi, ni en études, ni en formation) sont donc aujourd'hui multiples.

UN ACCOMPAGNEMENT PERSONNALISÉ BÂTI SUR UN TRIPTYQUE

Pour mener à bien l'insertion des stagiaires, **le parcours en E2C repose sur un triptyque, qui mêle formation, alternance et accompagnement.** À travers une approche de pédagogie active développée spécifiquement pour ces publics, l'Approche Par Compétences (APC) permet d'offrir aux jeunes la possibilité de développer de nouvelles compétences, mais surtout d'en prendre conscience et de les valoriser de

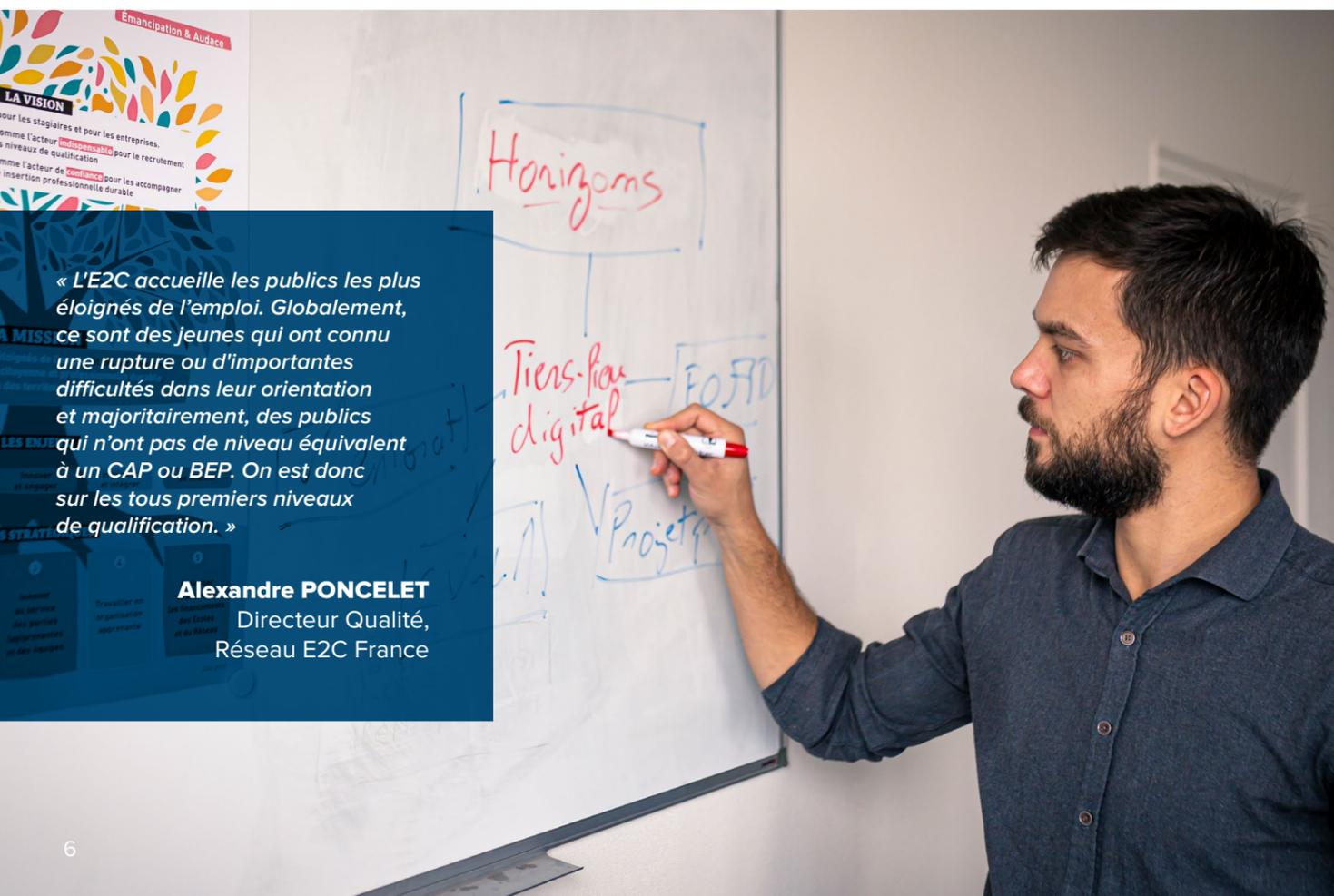
manière durable, dans une **perspective de formation tout au long de la vie et de sécurisation des parcours.**

L'accompagnement individualisé prôné et mis en place par l'E2C couvre autant la partie personnelle, comme la levée des freins périphériques (problématiques liées au logement, à la garde d'enfant ou autre frein du quotidien...) que la partie professionnelle. Il est primordial pour l'E2C d'accompagner le jeune vers un projet professionnel choisi, car il est une des sources premières de motivation pour se projeter vers l'avenir.

Enfin l'alternance est un autre pilier fondamental de la démarche, permettant au stagiaire de se confronter à la réalité du terrain et d'appréhender son appétence pour le métier choisi.

« Développée avec l'Université de Lorraine, la démarche APC du Réseau E2C France permet d'émanciper et rendre autonome les publics éloignés de l'emploi. Ainsi, à l'E2C, les stagiaires acquièrent les stratégies cognitives indispensables, telles que la capacité d'apprendre à apprendre pour pouvoir évoluer tout au long du parcours, mais également tout au long de leur vie sur le plan personnel, professionnel ou citoyen. »

Rémi BRIFFOX
Responsable du développement des compétences, Réseau E2C France



« L'E2C accueille les publics les plus éloignés de l'emploi. Globalement, ce sont des jeunes qui ont connu une rupture ou d'importantes difficultés dans leur orientation et majoritairement, des publics qui n'ont pas de niveau équivalent à un CAP ou BEP. On est donc sur les tous premiers niveaux de qualification. »

Alexandre PONCELET
Directeur Qualité,
Réseau E2C France

« Quand on parle d'insertion durable, ce qui est important pour nous, c'est de commencer par d'abord lever les freins. On aide ensuite le jeune à définir son projet professionnel et on le fait monter en compétences pour qu'il puisse accéder à ce premier métier choisi. »

Alexandre PONCELET, Directeur Qualité, Réseau E2C France



Petit "Flash forward" ou bond en avant : ci-dessus, des stagiaires de l'E2C de Nantes s'essaient pour la première fois au fruit d'une année de labeur intense. De cette session test de la version "alpha" du jeu, il ressort que l'accompagnement cher au Réseau E2C France n'est pas incompatible avec le concept de solution digitale, et au contraire : le jeu vidéo a créé des ponts entre le stagiaire et le formateur, facilitant l'échange et le dialogue.

GÉNÈSE DU PROJET

Le jeu Horizons s'inscrit dans la lignée des réflexions du Réseau E2C France sur la digitalisation et la diversification des supports pédagogiques utilisés, renforçant ainsi l'accessibilité à l'offre de formation auprès des publics éloignés de l'emploi.

COMMENT ALLER PLUS LOIN ?

Après une phase de brainstorming au sein des équipes du Réseau E2C France, pour répondre à l'appel à grands projets 2020 initié par la Fondation d'entreprise FDJ (Française des Jeux) en faveur de l'égalité des chances dans l'éducation et l'insertion, **l'idée du jeu vidéo éducatif s'est vite imposée aux équipes, elles-mêmes passionnées de gaming.** C'est à ce moment-là que le Réseau E2C France a fait appel au leader français de la formation numérique sur-mesure, My-Serious-Game : « La certification AFNOR "ingénierie de formation digitale" a été le facteur

déterminant dans le choix de travailler avec My-Serious-Game. C'était très rassurant pour nous de savoir que notre partenaire avait des process cadrés, des normes, qu'il y avait une équipe 100% internalisée, avec des habitudes de travail éprouvées... Ça simplifie beaucoup la démarche. Une certification, c'est une garantie de qualité et de sérieux » explique Alexandre PONCELET (Directeur Qualité du Réseau E2C France).

Pour aider le Réseau E2C France à établir son cahier des charges et budgétiser la solution, My-Serious-Game a fait une AMOA (Assistance à maîtrise d'ouvrage), ce qui a permis à l'équipe de commencer à s'acculturer à l'Approche Par Compétences, cœur de la pédagogie de l'E2C. L'ambition était grande du côté du Réseau E2C France, tant du point de vue de la conception du jeu que de la transposition de leur démarche pédagogique. En fins gamers qu'ils étaient, les membres de l'équipe du Réseau E2C France avaient **des références de jeux assez époustouflantes, qu'il fallait corrélés au budget et au temps imparti.**

Créée en 1993, la Fondation d'entreprise FDJ agit en faveur de l'égalité des chances. Elle soutient des associations utilisant l'innovation sociale et des approches ludopédagogiques pour l'éducation et l'insertion de publics fragiles, en situation de handicap, de précarité ou d'isolement. Avec un budget de 19,5 millions d'euros sur la période 2018-2022, la Fondation FDJ accompagne une centaine de projets par an sur tout le territoire.





Pauline ASPECT,
en charge du projet
chez My-Serious-Game,
en plein atelier chez le client,
à Châlons-en-Champagne (51).

UNE GESTION DE PROJET AGILE ET CADRÉE

« Les premiers mois, il y a eu une période d'acculturation mutuelle assez forte. Nous, on devait comprendre les contraintes de My-Serious-Game vis-à-vis de la création d'un jeu vidéo, et My-Serious-Game devait aussi s'adapter aux spécificités de notre pédagogie » se souvient Rémi BRIFFOX (Responsable du développement des compétences du Réseau E2C France).

Fort de son expérience et de ses process, My-Serious-Game a mis en place une gestion de projet adaptée aux besoins, tout en agilité et suivis réguliers. Les deux équipes ont ainsi travaillé pendant un an et demi en **étroite collaboration : ateliers de scénarisation,**

d'ingénierie pédagogique ou de game design, phases de test...

Les itérations et interactions étaient nombreuses pour mener à bien ce projet d'envergure, comme l'explique le Directeur Qualité d'E2C Alexandre PONCELET : « On avait des réunions hebdomadaires pour avancer sur les différentes étapes. Derrière la création d'un jeu, il y a toute la conception de la narration, des différents chapitres, l'intégration des rouages pédagogiques et son imbrication avec le game design. On est quand même sur un jeu qui dure entre 10 et 15 heures, hors multi-joueurs et hors quêtes annexes. On a tous beaucoup appris avec ce projet, et à titre personnel, j'ai pris beaucoup de plaisir à participer à la conception du jeu. »

DE LA NÉCESSITÉ DE CONTEXTUALISER POUR APPRENDRE

L'un des prérequis de l'E2C pour accompagner les stagiaires dans leur parcours est de leur faire découvrir tout le panel de métiers auxquels ils pourraient avoir accès. Quand ils arrivent dans une E2C, ils n'ont généralement pas de projet professionnel et n'envisagent que les métiers qu'ils connaissent, qu'ils voient dans leur quotidien.

Le jeu Horizons, comme son nom l'indique, a pour objectif de créer des perspectives professionnelles, d'**ouvrir le champ des possibles, en faisant découvrir aux stagiaires de nouveaux métiers** : « On a beaucoup de femmes par exemple qui veulent être assistante maternelle ou des hommes qui veulent être dans la sécurité. Or il y a tout un panel de métiers qui leur sont accessibles, même à un premier niveau de qualification. » (Alexandre PONCELET, Directeur Qualité, Réseau E2C France)

Selon son collègue Rémi BRIFFOX, « il est primordial, dans la démarche de l'APC, de donner du sens aux apprentissages pour mieux visualiser les compétences mises en œuvre dans chaque métier. À travers le jeu vidéo, on peut contextualiser l'apprentissage. Cela permet au jeune de mieux visualiser la compétence, l'appréhender, la comprendre et la développer. »



Horizons offre ainsi un univers et des mises en situation réalistes pour expérimenter les 8 domaines de compétences issus du référentiel de l'APC, à travers la découverte d'une quarantaine de métiers, auxquels ils vont pouvoir s'essayer. En outre, toutes les situations quotidiennes conçues dans le jeu vont elles aussi être propices à travailler une compétence.

Qu'il s'agisse de prendre le train, d'acheter un billet, de calculer un pourcentage ou de se repérer spatialement sur une carte, les ingénieures pédagogiques de My-Serious-Game se sont attelées à ventiler, tout au long du parcours, l'expérimentation des compétences du référentiel de l'APC. Leur leitmotiv était « contextualisation » et pour **donner du feedback lors des activités pédagogiques**, l'idée était de ne jamais sortir du storytelling. Les retours et conseils sont endossés par un personnage de l'histoire, comme ce serait le cas dans la vie réelle.

« Le meilleur moyen de faire passer la pédagogie et l'Approche Par Compétences (APC), c'est d'aller vers une approche par projets. Pour un jeune, apprendre les mathématiques avec un papier et un crayon ne lui permet pas d'appréhender concrètement à quoi cela va lui servir. Il est indispensable de contextualiser les savoirs et les compétences » affirme Alexandre PONCELET.

UNE ÉCRITURE À 4 MAINS

L'Approche Par Compétences (APC) étant au cœur du parcours E2C, une attention toute particulière lui a été apportée lors de la phase de conception du projet. L'écriture du scénario a nécessité l'intervention à plein temps sur cinq mois de deux ingénieures pédagogiques de My-Serious-Game.

« Notre enjeu était multiple. Nous devions embarquer l'apprenant dans une histoire appétante, propice à lui faire découvrir des métiers, qui eux-mêmes devaient être en lien avec les compétences du référentiel de l'APC de l'E2C, elles-mêmes graduées en 4 paliers. On a dû procéder crescendo » se remémore Hannah MALAPELLE, Ingénieure pédagogique de My-Serious-Game.

LE BESOIN D'ENGAGER

Pour pérenniser le parcours des stagiaires, il est primordial de capter leur attention. Or aujourd'hui, et c'est encore plus vrai avec les publics cibles de l'E2C, **les temps d'attention en formation ont considérablement chuté.** S'ajoute à cela une culture du zapping engendrée par les habitudes de consommation des jeunes, leurs usages d'internet et des réseaux sociaux. Difficile donc de les maintenir concentrés !

Pour capter leur attention, plusieurs modalités et stratégies pédagogiques ont été mises en place. La première se réfère à une démarche de l'individualisation du parcours : le stagiaire va d'abord créer son avatar personnalisé, et tout au long de l'histoire, il sera appelé par son prénom... Cela l'engage déjà à **vivre une aventure dont il sera le héros !**



La seconde intention était de le plonger dans des situations proches de son quotidien. C'est ainsi que le joueur apprenant débarque dans la ville "Horizons". Il joue le rôle d'un stagiaire qui arrive dans une E2C, et fait la rencontre de 4 autres jeunes, qui vont devenir ses alliés pendant le jeu. Pour l'embarquer très vite dans l'histoire, un élément perturbateur s'immisce dès le début du jeu : une météorite frappe la ville d'Horizons, créant tout un tas de problématiques. **Les habitants vont avoir besoin d'aide, ce qui sera l'occasion de découvrir leurs nombreuses professions.**

Les ficelles du storytelling étant activées, les ingénieures pédagogiques, en étroite collaboration avec les game designers de My-Serious-Game, ont aussi beaucoup travaillé sur les mécaniques de jeu et sur l'interaction du joueur apprenant. « Notre objectif pour capter son attention était que l'apprenant soit toujours actif, tout le temps mobilisé, qu'il n'y ait pas une minute où il ne fait rien, et ça, ça passe aussi par le geste » déclare Hannah MALAPELLE.

En a découlé la conception d'un monde ouvert, où le joueur apprenant **déplace son**

avatar librement dans les 4 quartiers de la ville : « Nous avons créé 8 arcs narratifs, qui correspondent à 8 journées dans le jeu. Dans chaque arc, l'apprenant doit suivre une quête qui va le mener dans 4 quartiers. Et dans chaque quartier, il effectue à chaque fois 10 activités pédagogiques. » complète sa collègue Mélanie RONSIN, Ingénieure pédagogique chez My-Serious-Game.

Dans cette logique de level design qui assure de capter l'attention du stagiaire tout au long de l'aventure, le joueur-apprenant rencontrera un boss qu'il va devoir affronter à la fin de chaque arc narratif. À l'issue de cette nouvelle quête, il apprendra quelque chose sur l'histoire, et dans le dernier arc, il rencontrera le Big Boss : « Si l'usage du boss est surtout une modalité du gaming, il s'inscrit aussi dans le schéma narratif du scénario, et permet en même temps de développer la compétence de prise de décision dans un collectif. Car cet élément perturbateur peut aussi avoir un impact sur un des personnages de la Dream team » précise Mélanie RONSIN. Tout a donc été pensé pour que le joueur soit immergé dans une histoire et un univers dans lequel il œuvre et **apprend tout en s'amusant.**

Hannah MALAPELLE
et Mélanie RONSIN,
ingénieures pédagogiques
chez My-Serious-Game,
travaillant sur le storyboard
du jeu Horizons.

GUIDER ET ACCOMPAGNER

L'accompagnement du stagiaire étant l'un des trois piliers du triptyque E2C, il était tout aussi important de trouver un ressort pour guider le joueur dans le jeu : « Notre trame de fond, c'est toujours notre démarche pédagogique. Dès l'entrée dans le jeu, on voulait accompagner le stagiaire pour qu'il ne soit pas tout seul face à l'écran. Dès son arrivée dans la ville d'Horizons, il est d'emblée guidé par des pairs virtuels. On a fait le choix d'avoir une guidance qui lui permet d'aller jusqu'à la fin du jeu en totale autonomie » indique Rémi BRIFFOX (Réseau E2C France).

En formation digitale, la stratégie pédagogique dominante dans la guidance du parcours est souvent le recours à un "buddy" ("copain"), personnage unique qui accompagne l'apprenant tout au long de l'expérience. Dans *Horizons*, ce n'est pas un personnage, mais toute une bande qui va accompagner le joueur-apprenant. Ces PNJ (Personnages Non Joueurs) ont été travaillés de façon très détaillée et rigoureuse. Ils ont chacun leur personnalité pour apporter leur particularité face aux diverses situations.

Pauline ASPECT, Cheffe de projet chez My-Serious-Game, justifie ce choix : « La création d'une Dream team répondait aussi à une dynamique d'insertion. Tu échanges, tu dois intégrer un groupe, et dans ce sens, cela permet déjà au jeune d'expérimenter la compétence communication. Chaque personnage a sa particularité, l'un est plus

dans l'analyse, l'autre dans l'action, un autre plutôt lunaire quand le dernier est plutôt autonome. Dans l'échange, ça permet de se compléter. »

L'accompagnement en E2C passe aussi par des moments de débriefs avec le stagiaire, et là encore, l'intégration de ces PNJ ne doit rien au hasard. À l'issue d'un chapitre où le joueur aura réalisé une pluralité d'actions et d'activités, a été créé un temps décorrélé du jeu où tous les pairs qui accompagnent l'apprenant vont lui permettre de revenir sur ce qu'il a fait. À la manière d'une virée entre copains qui se retrouvent en fin de journée autour d'une pizza, ces temps vont permettre au stagiaire **une prise de recul sur l'expérience qu'il vient de vivre, une forme d'autodiagnostic guidé,** qui le mène pas à pas vers une démarche autonome, qui sera approfondie ensuite avec son formateur en-dehors du serious game : « *L'instant pizza a été créé pour ajouter une couche réflexive sur le palier 4 des niveaux de compétences du référentiel de l'APC. Il permet au jeune de découvrir comment il pourrait transférer ses compétences dans sa vie d'après. Ce sont de courts instants, dans lesquels on découvre aussi à la fin une information qui va le préparer pour le lendemain, pour l'arc narratif suivant* » (Hannah MALAPELLE, My-Serious-Game).

La création de ces pairs virtuels répond ainsi à la volonté d'accompagner le stagiaire dans le jeu, tout en contribuant à lui faire vivre et expérimenter le collectif. Et pour aller plus loin dans cette démarche collaborative, une

partie multi-joueurs a été ajoutée afin que les stagiaires puissent se rencontrer dans un espace à la fois réel et virtuel : dans une arène de Battle Royale, **jusqu'à 100 stagiaires connectés peuvent s'affronter en équipes sur des questions de culture générale...** À la clé, des accessoires inédits pour customiser leurs personnages !

Le projet Horizons a donc nécessité un travail de conception pluridisciplinaire entre toutes les parties prenantes du projet. **Les mécaniques de game design ont toutes été pensées pour être au service des intentions pédagogiques,** qui elles-mêmes

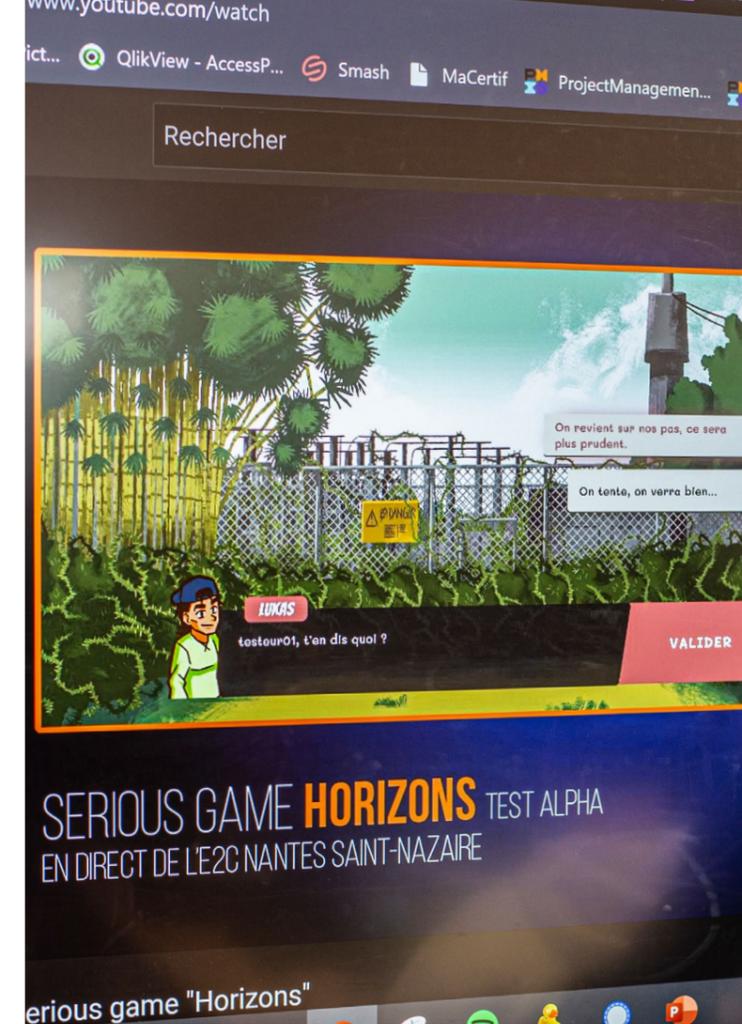
répondaient à l'Approche Par Compétences créée par le Réseau E2C France, à travers l'expérimentation d'un large panel de métiers, dont il fallait comprendre les enjeux et les compétences demandées.

« *C'était un travail transverse. On a travaillé en étroite collaboration avec tous les autres experts de My-Serious-Game (graphistes, développeurs, game designers...) et rencontré plusieurs fois les clients pour affiner le storytelling, valider les compétences. On peut être fières de tout le contenu, on ne s'ennuie pas une seule seconde dans le jeu !* » concluent Mélanie RONSIN et Hannah MALAPELLE.

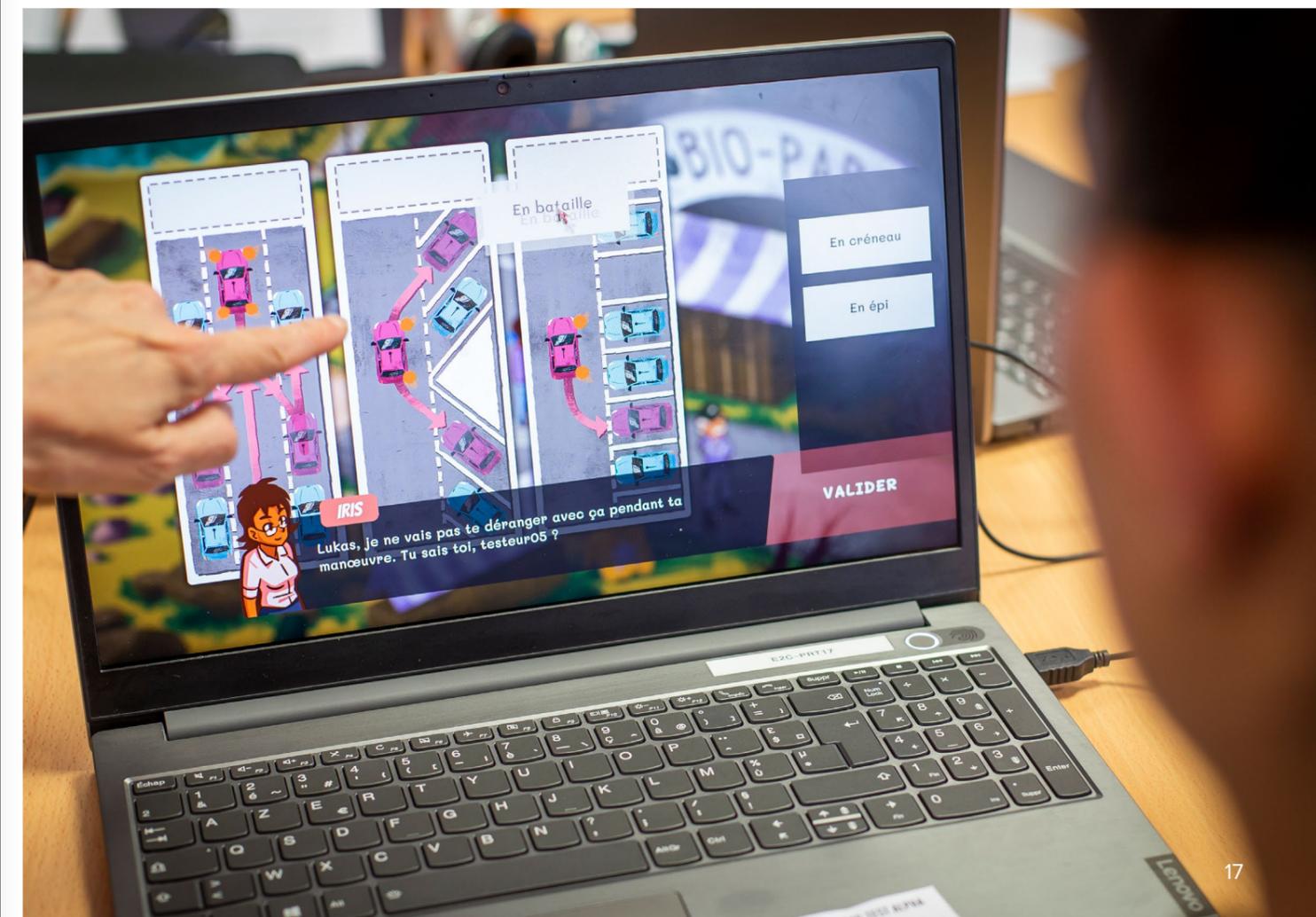
« *La direction artistique a représenté un travail considérable : il y a énormément d'assets graphiques, de décors, de détails. Les clients avaient une idée très précise de ce qu'ils voulaient, une ambiance à la Stranger Things, très 90's !* »

Pauline ASPECT, Cheffe de projet chez My-Serious-Game





Le 5 avril 2022, les stagiaires et formateurs de quatre sites différents ont pu tester une version "alpha" du jeu : l'objectif était d'obtenir de premiers retours des futurs utilisateurs et identifier des axes d'amélioration ou d'éventuels bugs techniques à corriger.





« Avec le recul, c'est une vraie belle expérience, on est très contentes de travailler pour ce public-là qui nous touche. On peut être fières d'avoir sorti un jeu de 15 heures. Cette écriture à 4 mains a été très enrichissante. On faisait tout en commun. On était très complémentaires, chacune mettait ses connaissances et ses compétences au service de l'autre et du projet. L'une poussait l'idée, l'autre écrivait, la première relisait et complétait, et vice versa. Un vrai ping-pong. C'était notre rythme, et on a pris du plaisir dans cette co-création, c'était très intéressant d'un point de vue personnel. Écouter l'autre, se remettre en question. Ça nous a fait travailler nos softs skills. »

Mélanie RONSIN et Hannah MALAPELLE, ingénieures pédagogiques chez My-Serious-Game



LES PREMIERS RETOURS SUR LE JEU HORIZONS ET SES PERSPECTIVES.

Après 2 800 pages de storyboard pour les 8 arcs narratifs, une centaine de pages pour les quêtes annexes, 250 questions de Battle Royale, un Game Design Document de 200 pages, de nombreux ateliers et un nombre incalculable d'assets graphiques et de lignes de codes, le jeu Horizons a rencontré son public lors d'une phase de test sur 4 sites en simultané.

« On a commencé à mesurer l'adhésion au jeu avec la phase de test qui est allée au-delà de nos espérances, puisque les stagiaires ont été extrêmement motivés. Ils voulaient même aller jusqu'à la fin de l'histoire, alors qu'on ne leur faisait tester qu'une partie. Il y avait aussi une attente des E2C, ce qui a créé une vraie dynamique » déclare fièrement Rémi BRIFFOX.

Après cette première réussite, le Réseau E2C France va pouvoir rendre accessible son jeu en fin d'année 2022, et ce, 24h sur 24. Horizons s'inscrit très certainement dans la première phase du parcours des stagiaires, la période de positionnement, qui permet d'identifier leurs compétences. Et si le serious game vise dans un premier temps les stagiaires E2C, **l'équipe compte bien l'ouvrir à un public plus large** : « Horizons est une brique de notre stratégie digitale.

MISSION TERMINÉE



On a été lauréat de l'appel à projet DEFFINUM, qui a pour but de soutenir l'innovation digitale dans le monde de la formation. Dans ce cadre-là, on a proposé un tiers lieu digital (une plateforme) accessible à toutes nos parties prenantes, et qui couvre notre fameux triptyque. Le jeu Horizons sera l'un des éléments phares de cette plateforme qu'on va rendre accessible à nos stagiaires, et que l'on souhaite élargir à d'autres publics, qui seraient à l'extérieur de l'E2C » promet Alexandre PONCELET.

De belles perspectives d'avenir se dessinent pour ce jeu ambitieux, qui offrira aux stagiaires de l'École de la 2^e Chance une **modalité d'apprentissage innovante et complémentaire à leur parcours en E2C**, proche de leurs usages, et susceptible de leur ouvrir de nouveaux horizons professionnels pour s'insérer sereinement et durablement dans la société.



Cresson

Présentation de la Fondation École des Écoles de la 2^e Chance



Sept mois plus tard, le 8 novembre 2022, le lancement du jeu "Horizons" eut lieu au siège de la Française des Jeux à Paris, en présence de Charles LANTIERI (Président de la fondation d'entreprise FDJ), Alexandre SCHAJER (Président du Réseau E2C France), Frédéric KUNTZMANN (Président de My-Serious-Game) et Madame la Première Ministre Edith CRESSON, à l'origine du dispositif E2C.



Le 14 décembre 2022 à Paris se tenaient les Cas d'Or du Digital, où My-Serious-Game, représentée par son Président Frédéric Kuntzmann, remportait pas moins de 3 trophées EdTech, dont le Prix de l'Innovation et le Prix Or dans la catégorie "Numérique & Enseignement professionnel secondaire" pour son travail sur "Horizons" !

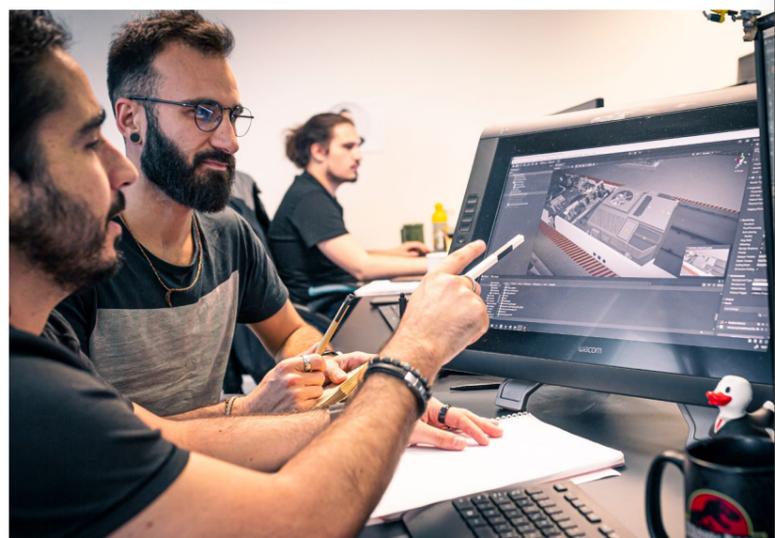


MY BUSINESS IS SERIOUS LEARNING IT IS JUST A GAME



Acteur international et leader français de la **formation digitale sur mesure**, My-Serious-Game accompagne l'humain dans son parcours professionnel par le numérique, en **développant ses soft-skills et ses compétences métier**.

Alliant techno-pédagogie, scénarisation, technologies et techniques empruntées au monde du jeu vidéo, My-Serious-Game plonge les apprenants dans de **nouvelles expériences formatives, puissantes et engageantes** : simulations 3D, réalité virtuelle, vidéos interactives, applications mobiles...



POUR EN SAVOIR PLUS

VOIR LA VIDÉO MAKING-OF



ÉCOUTER LE PODCAST AVEC E2C



RETOUR AU SOMMAIRE



www.my-serious-game.com



+33 (0)2 45 34 04 40



contact@my-serious-game.com



facebook.com/My.Serious.Game



[@MY_SERIOUS_GAME](https://twitter.com/MY_SERIOUS_GAME)



linkedin.com/company/my-serious-game

[RETOUR AU SOMMAIRE](#)