**GRILLE D’ANALYSE SERIOUS GAME**

**FACTEUR ACADEMY**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| **Domaine(s) de connaissances** | **Individu** : personnalité, comportement**Interactions individu/groupe** : identité et statut dans les groupes, référence et appartenance aux groupes**Interactions individu/organisation** : cultures, stéréotypes.**Activité du travail** : compétence et qualification**Évaluation et rétribution de l’activité humaine dans les organisations** : rémunération et coût du travail.**Donnée, information et connaissance.****Objet social****Production de l’organisation** : biens, services.**Échanges marchands et non marchands.****Usagers****Performance organisationnelle** : efficacité et efficience**Outils de planification et de gestion du temps****Temps et risques** |
| **Technologie** | 🗷 En ligne (web)* Logiciel à installer
* Application tablette
 |  |
| **Forme** | * City Builder
* Décisionnel (jeu de gestion)

🗷 Jeu de rôle |  |
| **Date de création** |  |  |
| **Durée d’une partie** | * Illimitée
* Plusieurs séances
* Moins d’une heure

🗷 Moins de 2 heures |  |
| **Principe du jeu** | En choisissant un avatar, devenir apprenti facteur tout au long d’une semaine. |
| **Coût** | 🗷 Gratuit* ……… par élève
* ……… la licence établissement
 |  |
| **Niveaux concernés** | 🗷 Seconde🗷 Première * Terminale
* BTS
 |  |
| **Matières** | 🗷 PFEG🗷 Sciences de gestion* Economie
* Droit
* Management
 | * Commerce
* Administratif
* Gestion
* ……
 |
| **Eléments de programme liés** | **Sciences de gestion****Thème 1 : De l’individu à l’acteur**Comment l’individu devient-il acteur dans une organisation ?L’activité humaine constitue-t-elle une charge ou une ressource pour l’organisation ?**Thème 2 : Information et intelligence collective**En quoi les technologies transforment-elles l’information en ressource ?**Thème 3 : Gestion et création de valeur**Une association, une organisation publique, une entreprise peuvent-elles être gérées de façon identique ?**Thème 4 : Évaluation et performance**Qu’est-ce qu’une organisation performante ?**Thème 5 : Temps et risque**La prise en compte du temps modifie-t-elle la décision ? |
| **Avis général****(intuitivité, graphisme, richesse, situations,…)****✰✰✰✰✰** | **Positif*** jeu très intuitif,
* bonne ergonomie,
* graphisme agréable,
* situations intéressantes et proches de la réalité du monde du travail,
* peu d’exigence en termes de débit Internet
 | **Négatif*** aucune donnée quantitative à traiter,
* nécessité de faire tout le jeu pour avoir une vue d’ensemble et en comprendre la finalité.
 |
| **Proposition de scénario** | 1. Découvrir le jeu2. Comprendre le jeu : Étape 1Devenir acteur de l’organisation au cours du jeu.3. Comprendre le jeu : Étape 2Rechercher des informations en rapport avec la semaine passée au sein de La Poste.4. Caractériser l’organisation à travers le jeu.5. Prendre en compte les risques liés au temps.6. Conclure sur le jeu |