**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 jeu  2. Comprendre le jeu : Étape 1  Devenir acteur de l’organisation au cours du jeu.  3. Comprendre le jeu : Étape 2  Rechercher 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 | | | |