



Mercredi 12H00 - Amphi LAVOISIER

Conférence



# Un avatar évolutif pour motiver la réussite étudiante





# Une équipe « *tarpin degaine* »



**Tiphaine Galpin**  
Ingénieure pédagogique

**Raphael Lalanne**  
Infographiste

**Tifaine Inguère**  
Ingénieure pédagogique

**Aurore Caruso**  
Enseignante-chercheuse  
en biologie cellulaire végétale

**Franck Varet**  
Développeur multimédia



**Mohamed Hamza Falih**  
Développeur Moodle



# Sommaire



## Contexte

- Un serious Game
- Un univers graphique
- Des données d'analyses

## Un avatar évolutif

- Un avatar
- Des profils de joueurs
- Une individualisation

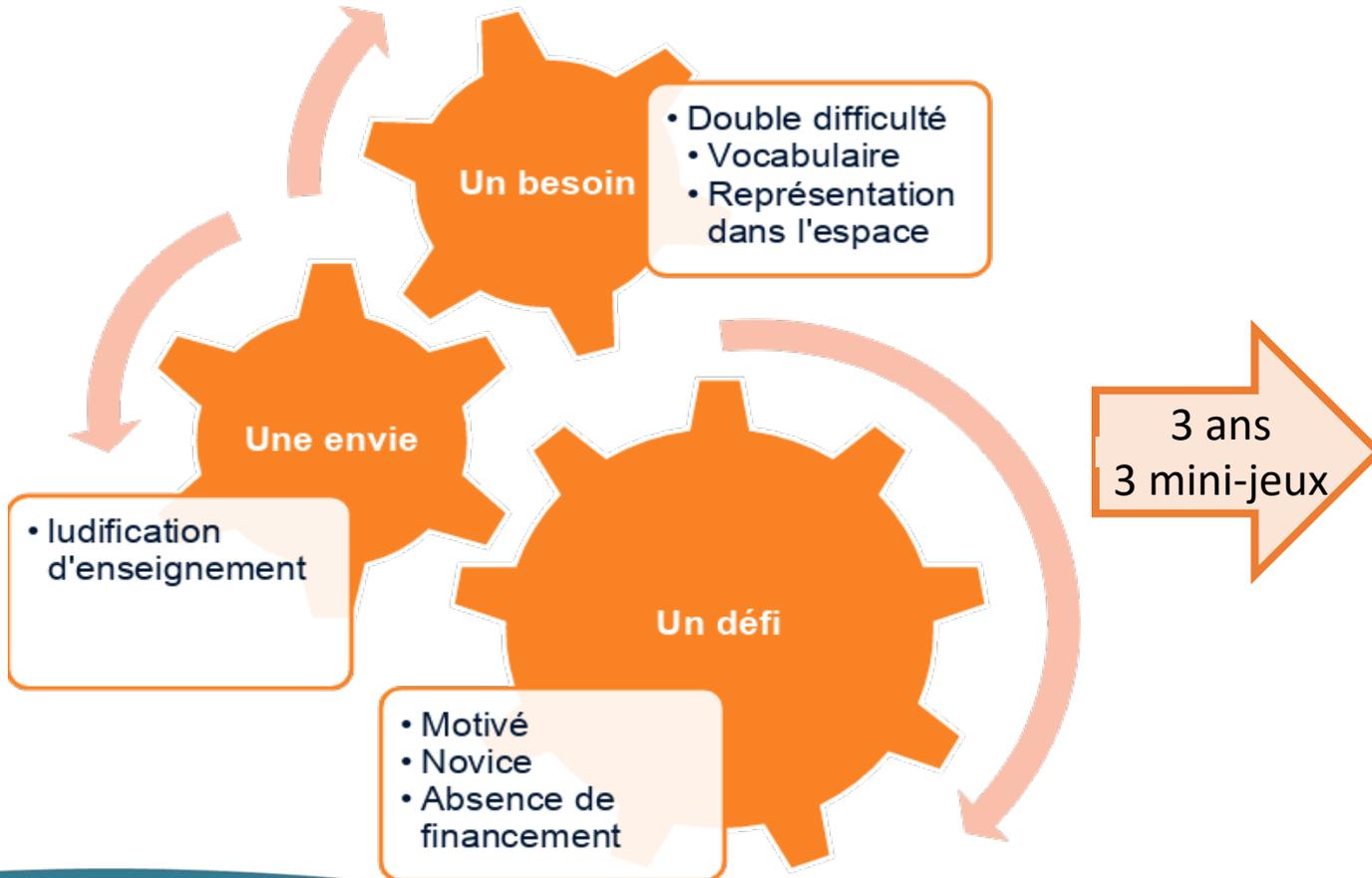
## Le plugin

- Du développement
- Le résultat





On n'glandouille pas, mais on prend le temps !



1. L'EscapeCell a conduit à une amélioration de performance à l'examen final

L'analyse des expériences d'apprentissage (Y.D LIU 2024)

2. Des éléments graphiques identifiés facilitent les expériences d'apprentissage

3. Plus les étudiants découvrent de bonus, meilleurs ils sont aux QCM formatifs



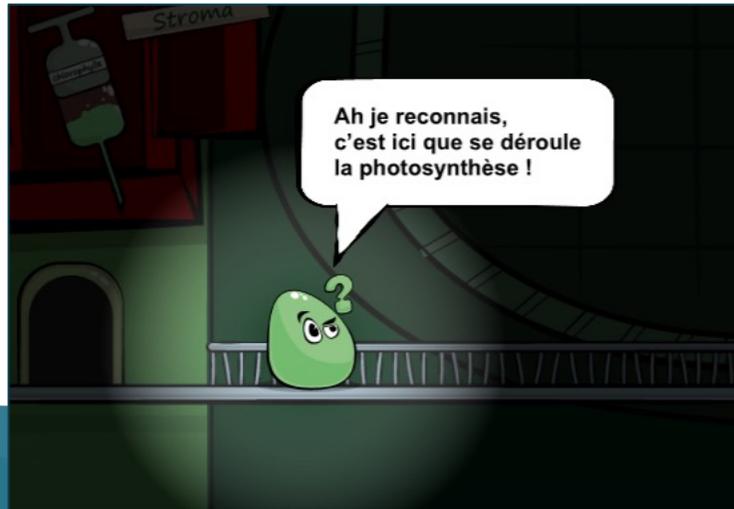




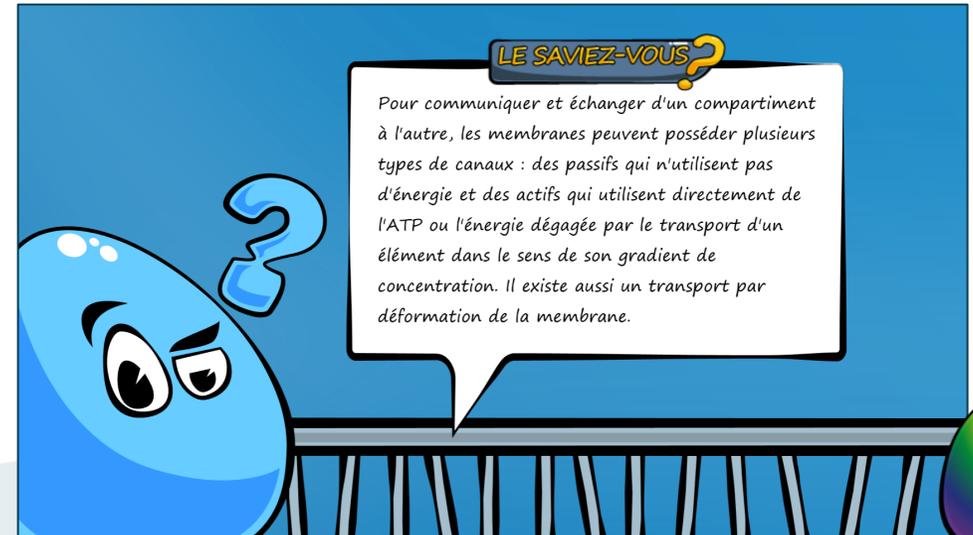
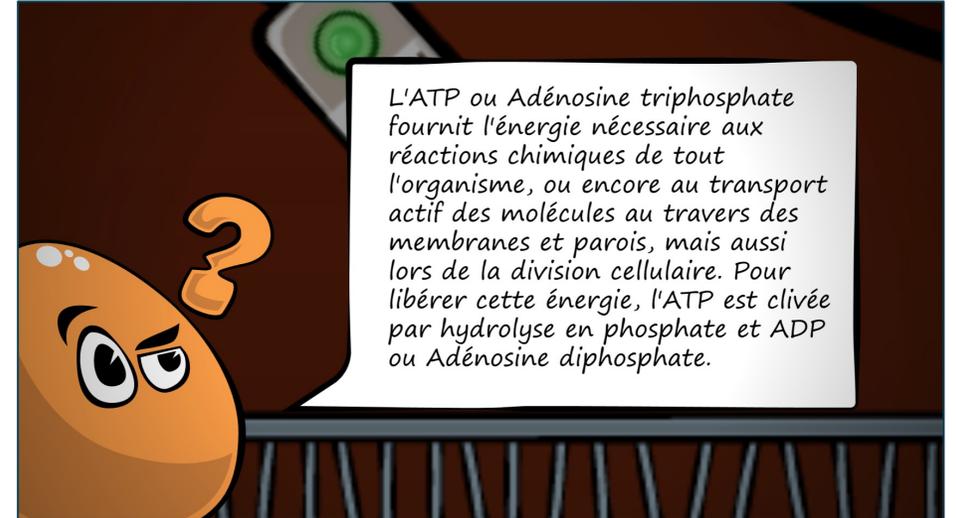
## Un graphisme tarpin bien



Guide



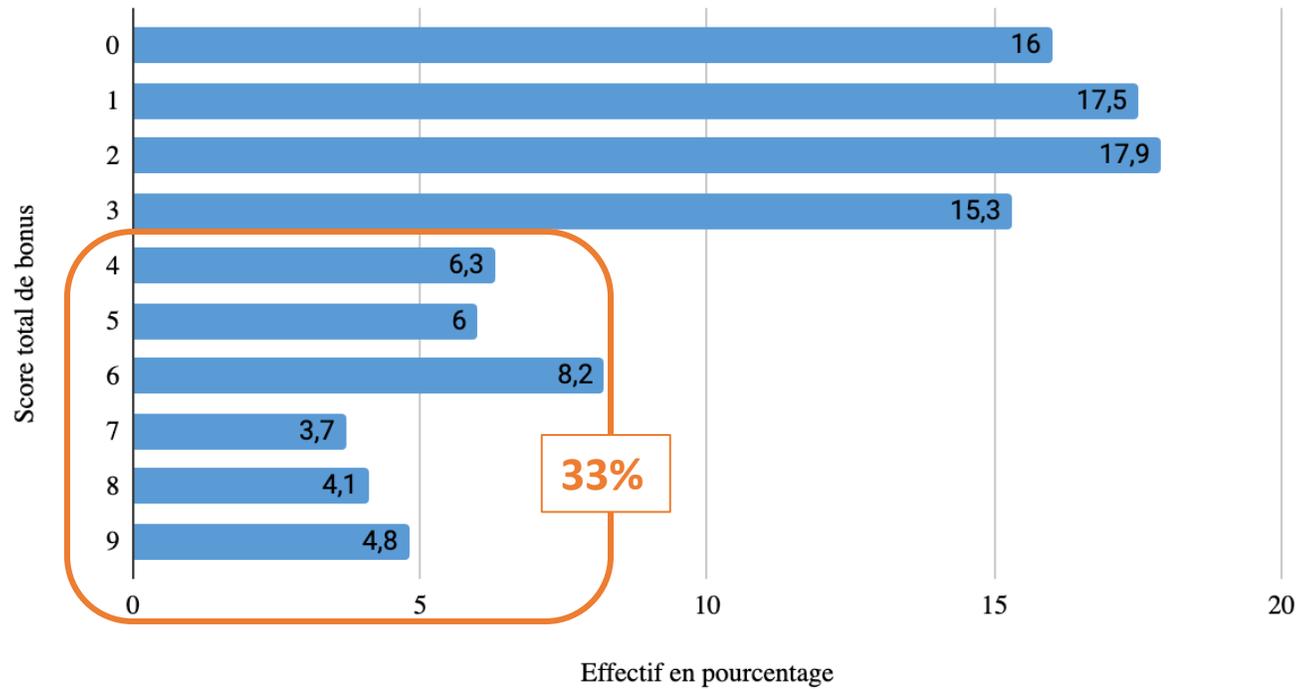
Bonus





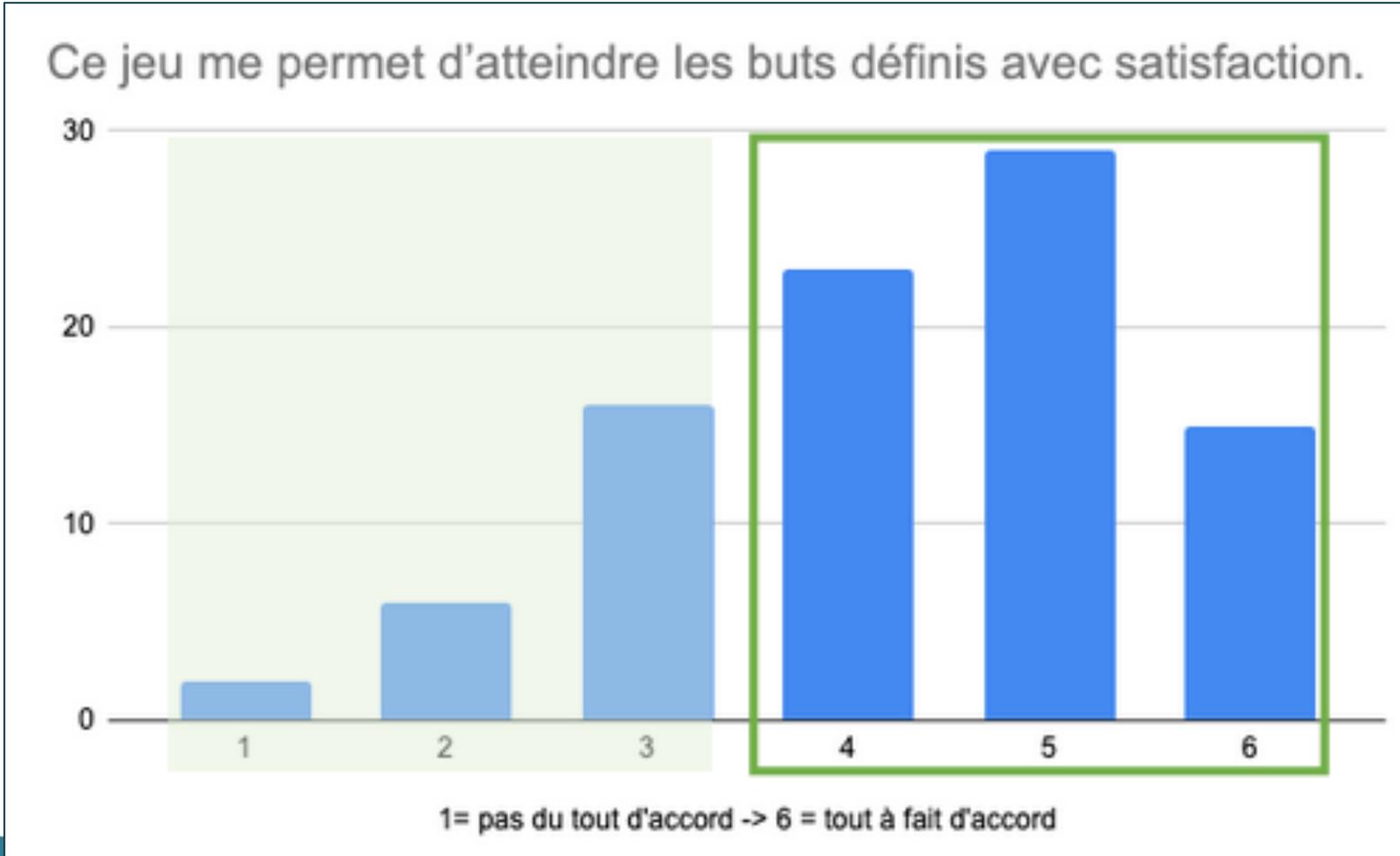
Essayons de ne pas vous **emboucaner** avec des chiffres !

Effectif en pourcentage par rapport à Score total de bonus





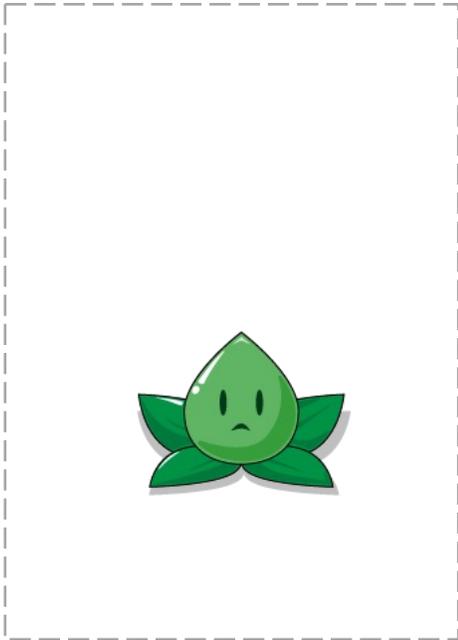
Essayons de ne pas vous emboucaner avec des chiffres !



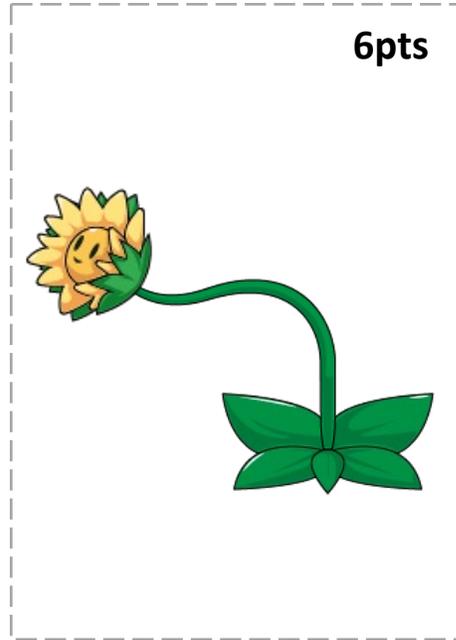


Tè vé, un avatar évolutif !

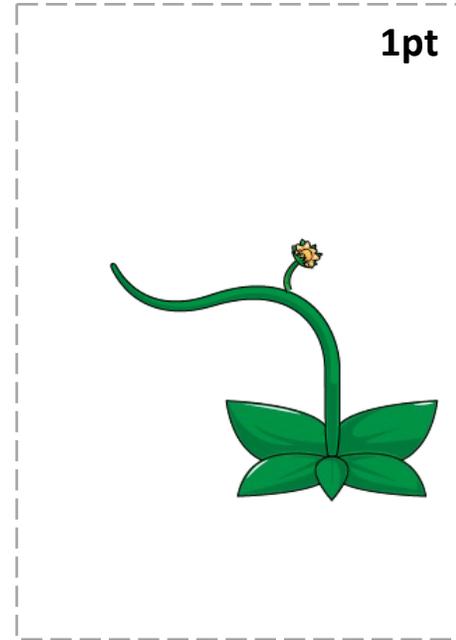
Par défaut



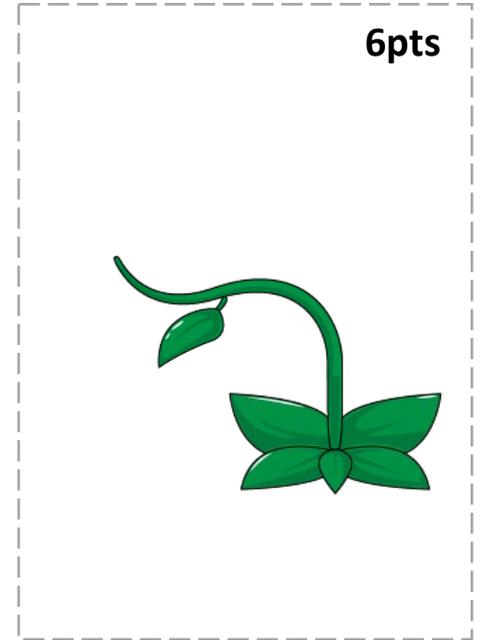
Mini-jeu terminé



Bonus trouvé (x3)



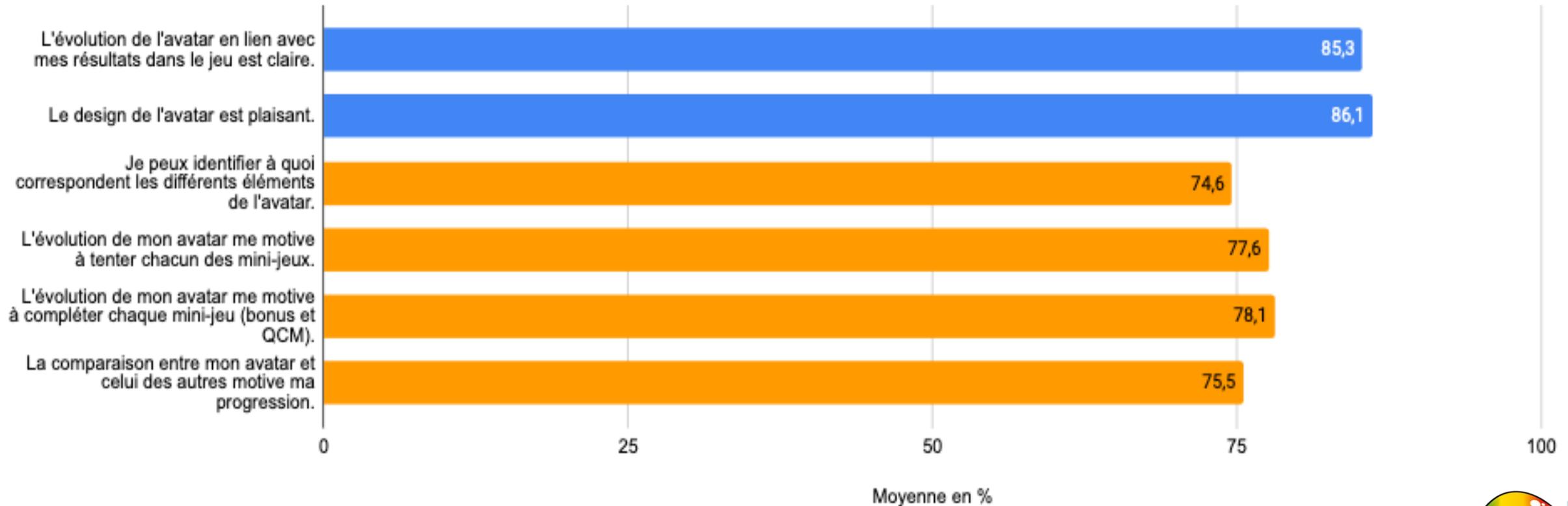
QCM validé





## Alors, tu tires ou tu pointes sur l'avatar ?

Taux de satisfaction des étudiants L1 SVST 2023-2024, relative à l'avatar (40 répondants)





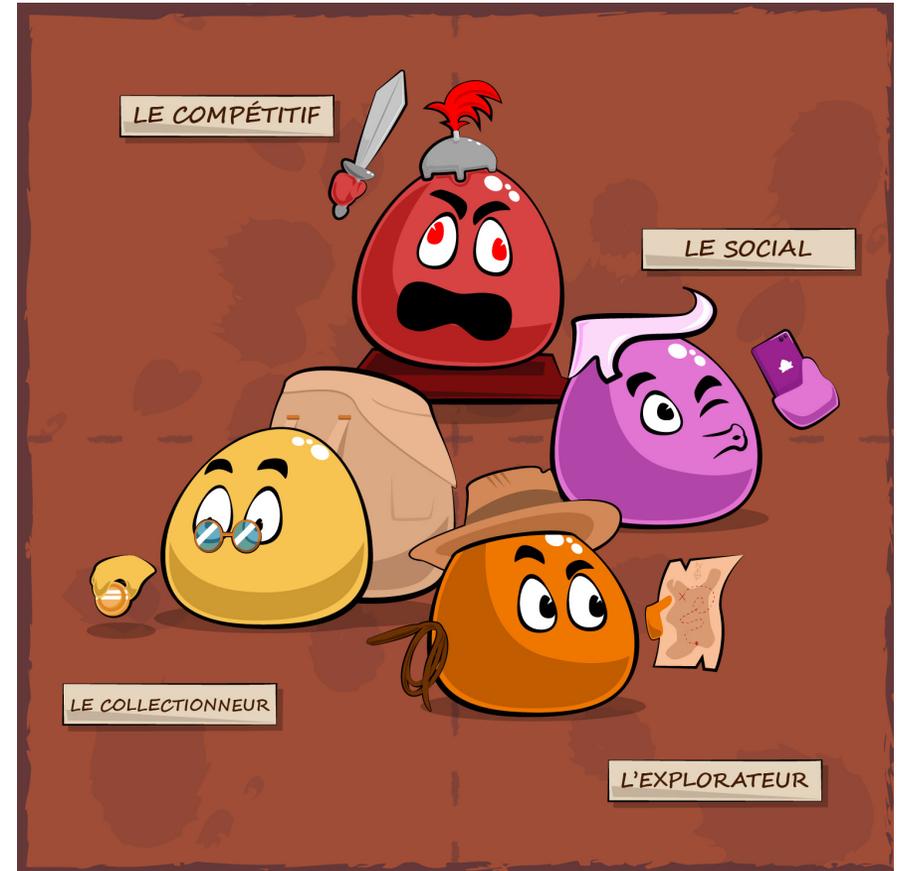
Un jeu, c'est bien, mais pour quels joueurs ?

## Prise de conscience des différents profils de joueurs

Tous ne sont pas attirés par les même mécaniques

### L'escape-Cell touche plusieurs profils :

- Statut social (Avatar)
- Compétition (Podium)
- Exploration (environnement)
- Œufs de pâques (bonus)
- Non joueur (QCM)



\*Formation Ludifik'action - Iza Marfisi





Zou Mai l'avatar !

### Identification des points d'amélioration :

- quel jeu correspond à quelle fleur ?
- combien de bonus débloqué dans quel jeu ?

### Renforcer cet aspect d'attrait pour ces profils

- favoriser l'envie de rejouer en clarifiant les éléments visuels

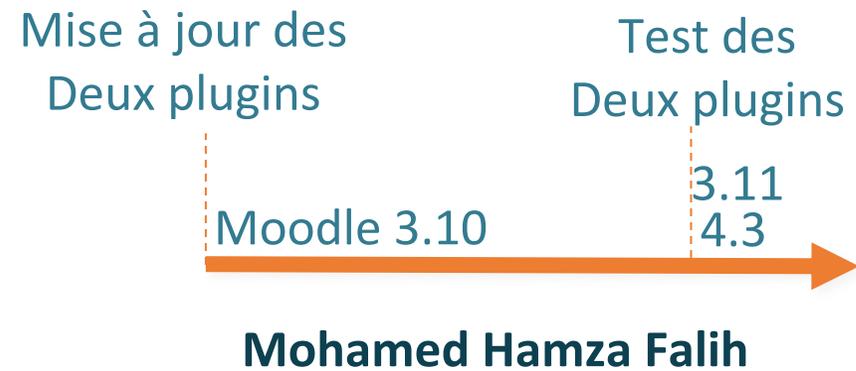
Score Escape Cell

29 pts





## « Bonne mère », un développement de plugins en deux temps !





# Tè vé, le plugin jeu

## Ajout Escape Cell ?

► Tout déplier

Espace pédagogique - Le Mans Université

Tableau de bord / Administration du site / Plugins / Blocs / Score Escape Cell

Activer l'édition des blocs ?

### Score Escape Cell



Nombre de niveau Escape Cell  
escapecell\_max\_level

Défaut : 6

Indiquer le nombre maximum de niveau EscapeCell présent dans un cours.

Enregistrer les modifications

Carnet de l



Dossier



Escape Cell



Fichier



Chemin: p

### ▼ Niveaux du Jeux

Niveau de départ

### ► Réglages courants





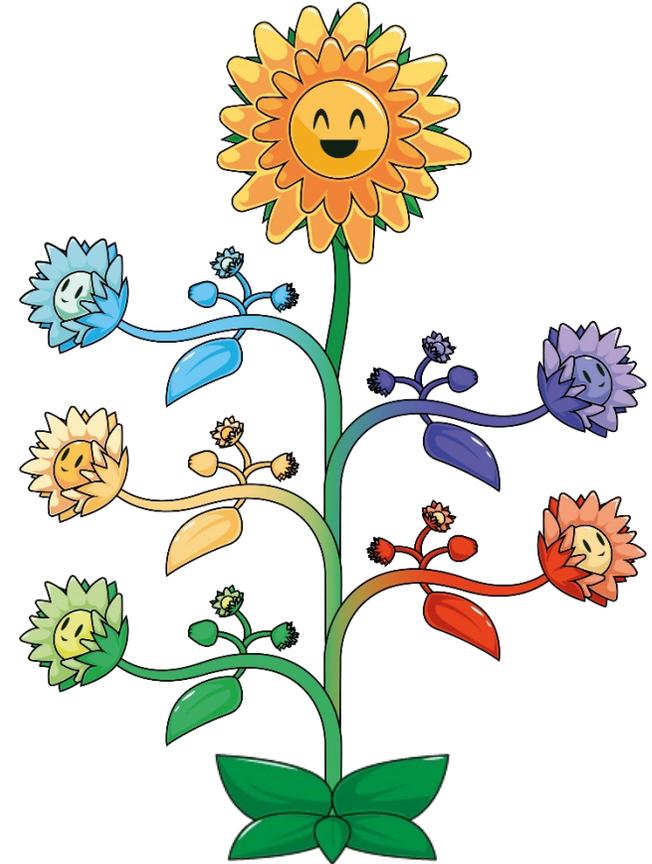
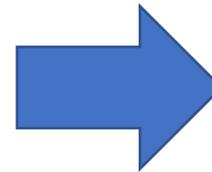
# Tè vé, le plugin score

Score Escape Cell

0 pts



Résultats des étudiants









[tiphaine.galpin@univ-lemans.fr](mailto:tiphaine.galpin@univ-lemans.fr)

[franck.varet@univ-lemans.fr](mailto:franck.varet@univ-lemans.fr)

[mohamed\\_hamza.falih@univ-lemans.fr](mailto:mohamed_hamza.falih@univ-lemans.fr)



<https://mm2024.univ-amu.fr/course/view.php?id=75>





Liu, Y.-D.: Évaluer l'expérience d'apprentissage pour un design écologique dans les Serious Games éducatifs sur appareil mobile, (2024)





# EscapeCell: Serious Game Integration to a University Biology Course on an E-learning Platform

Ying-Dong LIU, Bertrand MARNE, Iza MARFISI-SCHOTTMAN,  
Tiphaine GALPIN & Aurore CARUSO

University of Strasbourg, LISEC UR 2310, France  
Le Mans University, LIUM, PRN and BIOSSE, France