

e-Virtuoses, Les Serious Games, Un atout crucial pour les PME

Internet

Post  par : JulieM

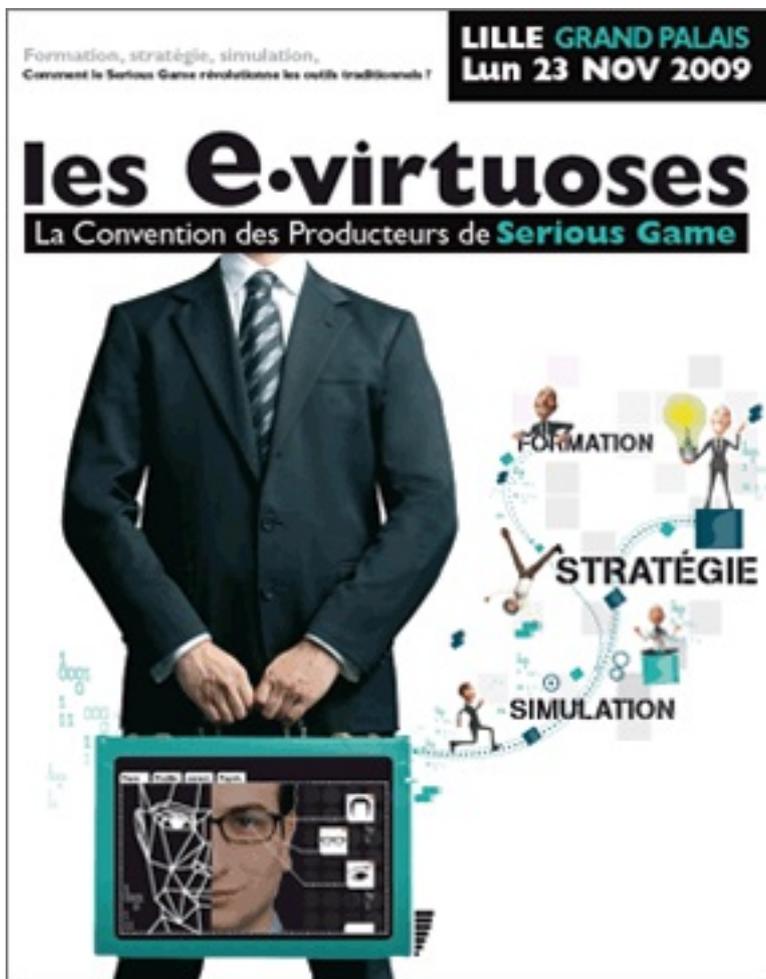
Publi e le : 7/9/2009 15:00:00

Les Serious Games sont   nouveau mis   l honneur lors de cette **2 me  dition des e.virtuoses**, convention des producteurs de **Serious Games, le 23 novembre 2009   Lille Grand Palais**. Face au succ s grandissant des Serious Games, per us comme des outils qui r volutionnent les outils traditionnels de l entreprise et contribuent   son d veloppement, la CCI du Valenciennois mise sur ce secteur en plein essor en r unissant les principaux acteurs du march .

Cr ateurs de jeux s rieux et d veloppeurs d montreront, lors de conf rences pl ni res, ateliers et rendez-vous  one to one   avec les donneurs d ordre, dans quelle mesure l utilisation des   jeux s rieux   peut r volutionner le monde de l entreprise.

Que ce soit pour former, recruter, simuler ou stimuler, l univers du Serious Game sera pr sent  sous toutes ses formes lors de cette manifestation qui montre une fois de plus la position de leader de la R gion Nord-Pas de Calais et en particulier du Valenciennois dans le domaine.

  propos des Serious Games 



À

Apprendre, se former, soigner ou changer la politique en utilisant des applications ludiques issues du monde du jeu vidéo, c'est le principe des Serious Games! Les Serious Games sont utilisés dans plusieurs grands domaines de notre société :

- la santé, l'éducation, la formation, le transport, le commerce...

Ils sortent non seulement de l'univers de l'entertainment ou du simple loisir pour investir le monde professionnel.

On recense plusieurs types de Serious Games : les learning games, destinés à la formation, les business games, jeux de rôles qui visent à augmenter les performances en management ou en vente, les advert games pour communiquer et les serious games institutionnels pour sensibiliser à une cause...

Encore balbutiant en Europe, le marché des Serious Games représentait en 2007 un marché de plus de 10 milliards d'euros. De l'avis général, ce marché est promis à un avenir radieux.

Le serious game pour former, un exemple de jeu développé par Ides3Com

La société Ides3Com située à Villeneuve d'Ascq est spécialisée depuis quelques années dans la création de contenus 3D interactifs pour la formation à distance. Ce Serious Game s'adresse aux vendeuses et vendeurs en magasin.

Il s'agit de former les joueurs, de l'accueil à l'accompagnement des clients jusqu'à l'acte de vente... Compréhension du besoin, proposition adaptée, conseil sont les éléments à maîtriser. Le jeu se déroule en 2 modules.

- Premier module : le joueur prend la place d'une cliente et identifie les attitudes et les comportements inadéquats à l'accueil de la cliente.
- Second module : le joueur joue le rôle d'une vendeuse et accueille une ou plusieurs clientes

Un système de score comptabilise les points de succès de la vendeuse en fonction des actions réalisées sur le jeu. Les retombées des « savoir-être » et « savoir-faire » de la vendeuse sont identifiées par le taux de popularité du magasin, le potentiel de vente et la satisfaction des clients.

Informations pratiques :

e.virtuoses @ Le 23 Novembre 2009 à Lille Grand Palais
Lille Grand Palais
1, boulevard des Cités Unies
59777 LILLE

[Plus d'informations](#)