

# JADE : un jeu de plateau pour l'apprentissage de l'ergonomie des logiciels

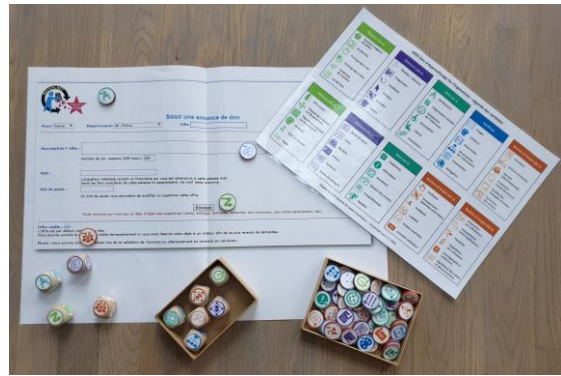
**Stéphanie JEAN-DAUBIAS, Fabien DUCHATEAU**

*Université Lyon 1, LIRIS, UMR5205, F-69622, France  
stephanie.jean-daubias@liris.univ-lyon1.fr*

## Objectifs

À l'ère du numérique, dans une UE où tout est dématérialisé, le retour à des objets physiques dans une activité sociale déconnectée est en décalage avec les habitudes.

JADE (Jeu d'Apprentissage De l'Ergonomie) est un jeu de société de plateau coopératif pédagogique. Nous l'avons imaginé pour l'utiliser en groupe lors du TD final d'un cours d'ergonomie des logiciels, afin d'aider les étudiant·e·s à prendre du recul sur l'enseignement dispensé en croisant les différents concepts étudiés. En effet, à l'issue de l'UE, elles·ils maîtrisent bien les concepts, mais continuent à avoir des difficultés à mettre en pratique les liens entre ces concepts. Une utilisation en soutien est également envisagée. Le jeu vise deux publics cible : les étudiant·e·s en informatique et le grand public lors de la fête de la science. Nous ciblons en priorité les étudiant·e·s de L2/L3 qui suivent nos cours d'ergonomie (LifIHM Interactions Homme-Machine), mais nous pourrions faire utiliser le jeu aux étudiant·e·s de M1 qui n'ont pas suivi d'UE équivalente dans leur université d'origine. Une utilisation du jeu en groupes mixtes en début d'année pourrait réduire cet écart et constituer une activité d'intégration intéressante. Des déclinaisons dans d'autres UE sont également envisageables.



**Figure 1** : Le matériel de jeu de JADE.

## Le jeu

Le plateau est constitué d'une capture d'écran de l'interface du logiciel à évaluer ergonomiquement (le jeu comportera plusieurs tels plateaux). Des symboles représentent les concepts d'ergonomie. Ils sont déclinés sur un ensemble de dés qui permettent de désigner les points à étudier dans la partie. On retrouve également ces symboles sur les jetons qui matérialisent l'application correcte ou incorrecte des concepts sur le plateau.

Nous envisageons de compléter le dispositif avec des fiches-concepts comportant le nom du concept, son symbole, sa description/définition, un exemple et un contre-exemple. Ces fiches pourront pointer, grâce à des QRcodes, vers des vidéos pédagogiques associées aux concepts, réalisées par les étudiant·e·s dans le cadre de l'UE :

[https://www.youtube.com/playlist?list=PLW3hIBH7INJCC4C\\_jkc8AcwzmsOE1xym](https://www.youtube.com/playlist?list=PLW3hIBH7INJCC4C_jkc8AcwzmsOE1xym)

Deux exemplaires du jeu ont été réalisés et testés une première fois auprès de 73 étudiant·e·s.

## Résultats attendus

Nous espérons une amélioration des compétences et surtout un meilleur recul des étudiant·e·s, ainsi qu'un meilleur réinvestissement des compétences acquises dans les UE suivantes, en stage et ultérieurement en milieu professionnel. Nous pensons également que ce jeu de société coopératif agira, au-delà de l'UE, sur la motivation des étudiant·e·s et sur la cohésion de groupe et leur sentiment d'appartenance à une promotion.

*Projet soutenu par l'Université Lyon 1 via l'AAP Pratiques Pédagogiques Innovantes 2018*