

Green Siesta

JEU SÉRIEUX BASÉ SUR L'IA

L'**INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA)** permet aux machines d'apprendre, de s'adapter et d'effectuer des tâches qui nécessitent en temps normal l'intelligence humaine. Elle révolutionne l'industrie grâce à l'automatisation, l'analyse de données et la prise de décisions.

Dans le jeu sérieux **Green Siesta**, L'**IA** est utilisée pour **marcher, naviguer, concevoir un agent logiciel faisant office de compagnon** et la prise en charge de la synthèse vocale afin de rendre le jeu plus accessible et améliorer les interactions.



JEU SÉRIEUX PLURILINGUE

Le jeu est conçu pour être plurilingue. Tout le contenu textuel du jeu a été traduit en cinq langues européennes : **l'anglais, le croate, l'espagnol, le hongrois et le français.**



JEU SÉRIEUX SUR L'ÉCOLOGIE Gestion des déchets en papier, plastiques et organiques

Ce jeu sérieux consiste en la gestion de déchets. **Green Siesta** fait voyager les joueurs dans un rêve vert lors d'une sieste en plein après-midi lors duquel ils sont amenés à explorer trois mondes distincts : **le rêve des déchets de papier, le rêve des déchets plastiques et celui des déchets organiques.** Chaque rêve enseigne les bonnes pratiques en termes de gestion des déchets. Les joueurs collectent des déchets recyclables et les transforment en de nouveaux objets utiles. Les déchets non-recyclables sont jetés et disparaissent. Le jeu propose aussi des « **secrets verts** », des objets interactifs qui donnent aux joueurs des informations utiles sur la gestion de déchets, ce qui rend l'apprentissage aussi stimulant qu'immersif.

A propos du gameplay



- Manuel de l'utilisateur
- Questionnaires
- Crédits
- A propos du projet



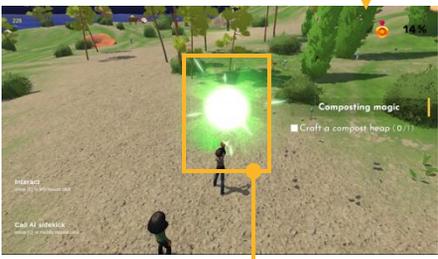
Rêve de départ ou le joueur se familiarise avec le gameplay



Niveau de progression



Les tâches spécifiques qu'il faut effectuer



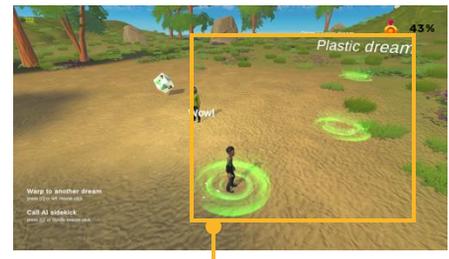
Liste des interactions possibles

Ceci indique l'avancement dans les tâches et la création d'objets utiles dans chaque rêve



Message indiquant la complétion d'une tâche

Progression sauvegardée



Après avoir effectué toutes les tâches du rêve, des portails de téléportation apparaissent pour jouer à un autre rêve



Téléportation en action

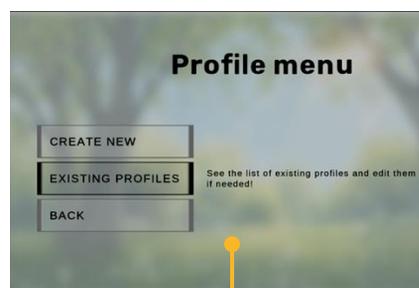




Les objets « secret vert » : ils tournent en continu. Interagis avec eux pour t'informer sur les pratiques écologiques



En appuyant sur la touche Échap, tu accèderas au menu Pause



En cliquant sur Quitter sur l'écran principal, tu peux accéder à la gestion des profils

TÉLÉCHARGER LE JEU ET INFOS SUPPLÉMENTAIRES :

<https://sociallab.fer.hr/play2green/games/green-siesta/>



Directives de la CUA

Le jeu sérieux **Green Siesta** suit **26 des directives de la Conception Universelle de l'Apprentissage (CUA)**. Les principes de la CUA sont structurés en trois grands axes, regroupant chacun plusieurs directives en matière de conception : l'Engagement, la Représentation et l'Action et l'Expression.

Plusieurs formes d'Engagement

<p>1 Les joueurs peuvent choisir entre un niveau de présentation et trois niveaux distincts en fonction du type déchets : plastiques, papiers ou organiques.</p>	<p>2 Les outils d'apprentissages sont répartis dans trois niveaux/leçons de gestion des déchets.</p>	<p>3 Le joueur peut importer son propre profil d'utilisateur, ce qui change le nom du personnage principal et garde en mémoire ses succès et sa progression en jeu.</p>
<p>4 Le gameplay est principalement fondé sur les dialogues et la narration.</p>	<p>5 L'un des PNJ sert de guide au joueur et peut être appelé en cas de besoin</p>	
<p>6 Les PNJ encouragent et félicitent le joueur lorsque celui-ci termine une tâche.</p>	<p>7 Des rapports de progression sont intégrés pour que le joueur puisse consulter les tâches qu'il a effectuées et les faits amusants qu'il a découverts.</p>	<p>8 Plusieurs PNJ servent de guides et d'agents.</p>



Co-funded by the European Union

Un tutoriel est intégré pour présenter au joueur le scénario et les mécaniques de jeu.

9

Tous les profils de joueur peuvent avoir leur propre progression, celle-ci se basant sur le niveau d'avancement du journal d'apprentissage, qui contient les progrès et les statistiques du joueur.

10

Un tableau de bord est intégré afin que le joueur voit clairement sa progression et ses statistiques.

11

Plusieurs formes de Représentation

Le joueur peut ajuster le volume, les graphismes et l'intensité sonore.

12

Le menu principal comporte des icônes afin de compléter les indications sonores.

13

Tous les dialogues et informations sonores sont sous-titrés.

14

Des effets sonores sont joués lorsqu'une quête est réussie, qu'un personnage bouge et lors de toutes les actions effectuées en jeu.

15

Le jeu est disponible en cinq langues : anglais, croate, français, espagnol et hongrois.

16

Des effets sonores accompagnent les faits servant de support d'apprentissage.

17

Un niveau de présentation permet au joueur de se familiariser avec l'environnement et les mécaniques de jeu.

18

Il y a plusieurs niveaux en fonction du type de déchets sur lequel tu veux t'informer.

20

Il y a plusieurs PNJ dans le jeu, la plupart servent de narrateurs, mais il y a aussi un acolyte qui sert de guide.

19

Plusieurs formes d'Action et d'Expression

Le jeu supporte plusieurs combinaisons de touches (les touches ZQSD ou les flèches directionnelles), les joysticks et il est aussi parfaitement jouable avec seulement la souris.

21

Les progrès réalisés et les objets et faits collectés sont tous consultables dans un « journal d'apprentissage » faisant rapport de la progression du joueur.

22

A chaque début de quête, un dialogue explique clairement au joueur ce qu'il doit faire.

23

Chacune des quêtes contient une liste des tâches que le joueur doit effectuer.

24

Le joueur peut consulter son niveau de progression dans le jeu, celui-ci est exprimé en pourcentage.

25

En fonction de la tâche en cours, le joueur peut fabriquer un objet servant de récompense pour un travail bien fait.

26