



Instituto Tecnológico Castilla y Leon (coordinator) / [www.itcl.es](http://www.itcl.es)



an NTT DATA Company

[www.everis.com](http://www.everis.com)



University of Salamanca / [www.usal.es](http://www.usal.es)



[www.eun.org](http://www.eun.org)



[www.nurogames.com](http://www.nurogames.com)



Faculty of Humanities and Social Sciences,  
University of Rijeka / [www.ffri.uniri.hr](http://www.ffri.uniri.hr)



Ce projet a bénéficié d'un financement du programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne dans le cadre de la convention de subvention n° 732420.

Cette communication reflète uniquement le point de vue de ses auteurs. Elle ne représente pas l'opinion de la Commission européenne et celle-ci ne peut être tenue responsable d'une quelconque utilisation qui serait faite des informations contenues dans cette communication.

## Contactez-nous

[www.econfidence.eu](http://www.econfidence.eu) | [info@econfidence.eu](mailto:info@econfidence.eu)

## Suivez-nous

 [https://twitter.com/eConfidence\\_eu](https://twitter.com/eConfidence_eu)

 [www.facebook.com/eConfidenceEU](https://www.facebook.com/eConfidenceEU)



**eConfidence -  
La confiance  
dans les changements  
de comportement  
à travers des jeux sérieux**



## À propos du projet

eConfidence - La confiance dans les changements de comportement à travers des jeux sérieux - est un projet de 24 mois financé par le programme de recherche et d'innovation Horizon 2020 de l'Union européenne.

Un jeu sérieux est un jeu conçu pour un but principal autre que le pur divertissement. Les jeux sérieux sont devenus un outil populaire pour le transfert de connaissances, et de changements comportementaux, perceptifs ou cognitifs et ils ont fait l'objet de plusieurs études pour vérifier leur efficacité.

eConfidence se concentre sur l'utilisation de jeux sérieux dans l'éducation et leurs avantages potentiels pour soutenir les changements de comportement chez les jeunes. Le projet vise à développer une méthodologie et à le tester avec deux jeux sérieux, compte tenu des aspects comportementaux liés à l'utilisation sécuritaire de l'Internet et du harcèlement (l'intimidation).

Malgré un consensus sur le potentiel pédagogique des jeux sérieux, il existe encore un manque de méthodologies et d'outils qui englobent leur conception, leur analyse de soutien et leur évaluation. Remplir cet écart est l'un des principaux objectifs d'eConfidence.

Le projet vise également

- fournir de nouvelles opportunités pour le suivi et l'analyse des données comportementales et l'interpréter de manière éducative, en améliorant l'évaluation des progrès, des performances, des résultats d'apprentissage, de la qualité du jeu et de l'appréciation des utilisateurs;
- accroître l'utilisation d'un jeu sérieux dans la classe et soutenir la perception des jeux en une ressource positive pour les jeunes, les enseignants, les parents et les soignants.

## Objectifs



## Pilote dans les écoles

Les jeux développés dans le cadre du projet sont testés dans cinq écoles espagnoles et cinq anglophones impliquant des étudiants de 12 à 14 ans, au cours de l'année scolaire 2017/2018.

Les écoles sont sélectionnées dans le cadre d'un appel à participation et les essais pilotes seront réalisés en trois phases: questionnaires pré-test, application expérimentale (jeu), questionnaires post-test.

- Les jeunes, les parents, les écoles et les organisations engagées dans les domaines - une meilleure compréhension des sujets et l'acquisition de compétences sociales, en relation avec l'utilisation sécuritaire de l'internet et l'intimidation.
- L'industrie du jeu: des stratégies de développement et des modèles de jeux plus efficaces et réussies, pour un retour d'investissement plus élevé grâce à des processus repliables qui permettent de gagner du temps, pour des jeux sérieux et éducatifs
- Communauté d'université et de recherche - résultats scientifiques sur l'analyse de comportement appliquée (ABA) et Learning Analytics (LA) appliqués à la conception de jeux
- Les décideurs - contribution pour des recommandations sur la potentialité du jeu pour le changement de comportement.

## Utilisateurs et avantages attendus