



Manuel de l'utilisateur

TABLE DES MATIERES

EN QUOI CONSISTE LE JEU EASY HEALTH ?	3
CONFIGURATION DU SYSTEME	4
COMMENT JOUER	5
LOGO DU JEU EASY HEALTH GAME	5
POUR LES FORMATEURS / APPRENANTS	5
L'ÉCRAN DE JEU	6
LES PERSONNAGES DU JEU ET L'HISTOIRE	7
CONSEILS PRATIQUES	11
ASSISTANCE	11
CRÉDITS	12

Au nom de tous les partenaires du projet EASYHEALTH, je vous remercie de vous être connectés au jeu EASY HEALTH ! Nous espérons que vous y trouverez des moments de distraction, de stimulation et d'apprentissage.

EN QUOI CONSISTE LE JEU EASY HEALTH ?

Le jeu EASY HEALTH est un serious game développé par EXELIA dans le cadre de la production intellectuelle 2, activité 3, du projet Erasmus + "EAsE and Secure employability with HEALTH education - EASYHEALTH". L'objectif principal du projet est de sensibiliser aux inégalités en matière de santé et de souligner la nécessité d'une éducation à la santé pour favoriser l'insertion professionnelle.

À cette fin, EASY HEALTH vise à aider les individus (professionnels et demandeurs d'emploi) à acquérir et à développer des compétences clés liées à la santé afin de faciliter leur insertion professionnelle.

Le jeu en ligne EASY HEALTH s'adresse aux employeurs mais également à tout salarié. Le jeu est basé sur plusieurs scénarios, et le joueur deviendra le protagoniste de l'histoire, assumant le rôle de spectateur d'une personne confrontée à une situation stressante avec pour mission de prévenir les risques psychologiques sur le lieu de travail. Chaque histoire a le même début. Cependant, si ce point de départ est commun, les choix de chaque joueur peuvent conduire à des résultats totalement différents. La prise de décision du joueur aura un impact sur l'ensemble de l'expérience de jeu en déterminant la progression (différentes alternatives dans le même scénario), les dialogues et les conséquences dans l'environnement de jeu. Cela favorisera a) le sentiment de participation et d'implication, b) le sentiment d'attachement au jeu en raison de la responsabilité personnelle, et c) le degré de contrôle de la part du joueur.

De plus, la multiplicité des scénarios augmentera considérablement la valeur de répétition (ou rejouabilité) du jeu EASY HEALTH en offrant aux joueurs la possibilité de vivre toute l'expérience d'une manière différente, en appliquant les connaissances nouvellement acquises pour obtenir de meilleurs résultats. La multitude des options, combinée à une procédure d'apprentissage flexible, permet une évaluation plus précise et plus équitable des performances des apprenants.

CONFIGURATION DU SYSTÈME

Configuration minimale requise

CPU: Info

VITESSE DU CPU: 2.0 GHz

RAM: 2 GB

SYSTEME D'EXPLOITATION: Windows 7 32-bit SP1

CARTE VIDEO: DX10 compatible ou mieux

PIXEL SHADER: 4.0

NUANCEUR DE SOMMET: 4.0

CARTE SONORE: Oui

ESPACE DISQUE DISPONIBLE: 350 MB

Configuration minimale recommandée

CPU: Info

VITESSE DU CPU: 2.0 GHz multi-core

RAM: 8 GB

SYSTEME D'EXPLOIATION: Windows 7 64-bit SP1

CARTE VIDEO: 1 GB VRAM DX10 compatible

PIXEL SHADER: 4.0

NUANCEUR DE SOMMET: 4.0

CARTE SONORE: Oui

ESPACE DISQUE DISPONIBLE: 350 MB

RAM VIDÉO DÉDIÉE: 1 GB

COMMENT JOUER

1. Démarrez votre ordinateur
2. Ouvrez votre navigateur
3. Cliquez sur le lien: <http://www.easyhealthproject.eu/site/>
4. Allez à la Section Serious Game
5. Téléchargez et double-cliquez sur le fichier Chrome HTML Document (.html)
6. Pour démarrer le jeu, accédez au programme EASY HEALTH par le menu; Démarrez ou double-cliquez sur l'icône EASY HEALTH sur votre bureau
7. Vous pouvez également appuyer sur l'icône pour accéder directement à l'interface du jeu
8. Jouez au Serious Game EASYHEALTH.

LOGO DU JEU EASY HEALTH



POUR LES FORMATEURS/APPRENANTS

Se repérer dans le jeu EASYHEALTH.

Les professionnels et les employés, très pris par leur travail, perçoivent souvent les procédures de formation conventionnelles comme longues et fatigantes. Les jeux peuvent dépasser ces perceptions, de par leur aspect ludique, et apportent innovation et diversité dans la méthode d'apprentissage.

Les supports d'apprentissage axés sur le jeu semblent plus divertissants pour les apprenants. Les jeux permettent le développement de comportements créatifs et des modes de réflexion

différents. L'apprentissage par le jeu peut être plus efficace par rapport à d'autres contextes d'apprentissage "traditionnels", car les contenus de formation sont amenés différemment sans que l'on ait l'impression de devoir "ingurgiter" une masse importante d'informations qui, en temps normal, peut s'avérer peu accessible aux étudiants.

À cette fin, le Serious Game EASY HEALTH met l'accent sur la construction de scénarios qui simulent des situations réelles et offrent aux apprenants la possibilité de faire face à des défis du monde réel qui peuvent être abordés dans un environnement sans risque. Le serious game permet au joueur d'entrer dans des mondes " imaginaires ", créés cependant avec des scénarios réels.

La résolution de problèmes concrets et complexes dans un monde imaginaire est vraiment importante pour les apprenants qui participent à des programmes d'EFP, car les problèmes et les solutions pratiques ont pour eux beaucoup plus de valeur que l'accumulation d'une grande quantité d'informations. L'apprentissage par le jeu peut donc être une méthode d'enseignement idéale pour l'EFP ;

L'ÉCRAN DE JEU

Passons tout d'abord en revue les symboles qui figurent en permanence sur tous les écrans du jeu.

En bas de l'écran se trouve la barre du menu. Celle-ci vous aidera à passer d'une partie de l'histoire à une autre.

À l'extrême gauche se trouve le logo du projet EASY HEALTH.

En bas à droite, il y a dans certains cas, généralement au début du jeu, les indicateurs (ou boutons) précédent/suivant ou soumettre.

LES PERSONNAGES DU JEU ET L'HISTOIRE

1^{er} Scénario:

Martin et Léa travaillent ensemble au service de gestion de la restauration de l'hôtel Imperial. Martin a observé qu'Eleanor se comportait bizarrement ces derniers temps. Elle est désemparée à cause d'une charge de travail excessive et elle continue d'éviter toute interaction avec les autres employés et M. Brard, le directeur de l'hôtel. Depuis quelques semaines, des événements importants ont lieu tous les soirs au restaurant et Léa à un comportement agressif envers les clients et les autres employés. Ce soir, le restaurant attend des clients très importants et le directeur souhaite que tout le monde se comporte parfaitement. À cette fin, il demande à Léa si tout se passe bien, en lui spécifiant qu'elle doit être sociable, gentille et serviable!

2^{ème} Scénario:

Vous êtes le propriétaire du plus grand café du centre commercial local. Votre entreprise accueille plus de 1000 clients chaque jour et les employés ont donc une charge de travail énorme pendant la journée. Vous avez recruté 30 employés qui travaillent en trois équipes différentes. Compte tenu de la quantité de travail et de la fréquentation, les employés ont de lourdes responsabilités dans le service à la clientèle, la gestion des paiements entrants et la préparation des commandes. Pour améliorer les résultats de votre personnel, vous avez mis en place un système de récompenses et de pénalités.

Le personnel est directement évalué par les clients qui peuvent dire s'ils sont satisfaits ou non, tandis qu'à la fin de chaque service, le personnel s'évalue mutuellement. Les pénalités sont notamment appliquées lorsque les paiements encaissés sont inférieurs aux produits vendus ou lorsque les produits sont retournés par les clients. Dans les deux cas, les employés responsables sont tenus de payer eux-mêmes la différence. Les récompenses, elles, sont soit un jour de congé, soit des coupons pour les boutiques du

centre commercial.

Ces dernières semaines, vous avez remarqué des tensions parmi le personnel de l'équipe de la mi-journée. Manon fait l'objet de critiques sévères de la part de tous ses collègues alors qu'elle a manqué plusieurs jours de travail en déclarant qu'elle était malade.

Vous décidez d'aller dans votre entreprise pour évaluer Manon vous-même ainsi que les autres membres du personnel et pour essayer de comprendre ce qui se passe.

3^{ème} Scénario:

Vous êtes Nicolas, le réceptionniste en chef à la réception du prestigieux Hôtel Danube. Vous y travaillez depuis près de 10 ans. Vous supervisez actuellement une équipe d'assistants comprenant Rémi, Denis, Mélissa, Basile et Bénédicte. Nicolas est tenu de remettre les évaluations tous les mois au directeur de l'hôtel, M. Leblanc. L'hôtel Danube accueille les personnalités les plus importantes du monde, et le personnel de la réception a donc de nombreuses responsabilités. Les exigences des clients peuvent être particulières et, dans de nombreux cas, impossibles à satisfaire. Le poste a donc besoin de cohésion, le personnel doit être extrêmement concentré car il n'y a pas de place pour la moindre erreur, et le travail d'équipe est également très important.

Nicolas ne sait pas trop comment évaluer Rémi. Il a remarqué qu'il a récemment agi d'une manière étrange qui nuit à ses performances. Nicolas ne veut pas que Rémi se sente mal, et il essaie de trouver un moyen de savoir ce qui le dérange et perturbe son travail. Nicolas, étant en poste depuis longtemps, et considérant que Rémi n'a pas d'expérience précédente similaire, il a le sentiment qu'une charge de travail excessive serait à l'origine du comportement de Rémi. Il pense également que Rémi a compris qu'il ne cadre pas bien avec les autres membres de l'équipe et tente malgré tout d'aller vers eux

4^{ème} Scénario:

Ambrosia Catering est une entreprise de restauration de taille moyenne qui est très dynamique dans l'organisation d'événements. Ambrosia organise des événements tels que des mariages, des cérémonies de baptême, des fêtes privées, et s'efforce de conclure des partenariats pour l'organisation de grands événements d'entreprise pour des sociétés internationales. Ces dernières ont besoin de beaucoup de dévouement et de détermination pour atteindre l'excellence, comme le souligne avec vivacité le directeur d'Ambrosia.

Les services fournis doivent toujours être parfaits, car la possibilité de conclure un accord avec une entreprise peut se présenter par hasard dans le cadre d'un événement. Il est donc primordial que le service, la nourriture, l'organisation, la décoration et l'ambiance soient à leur niveau optimal. Ce soir, le Service traiteur organise un mariage grandiose et il y a lieu de penser que l'un des invités sera le directeur de Birdman & Co (un groupe international). C'est donc une soirée importante !

Le personnel d'Ambrosia est constitué de 50 employés répartis sur différents postes pendant la nuit, qui changent pratiquement toutes les heures afin de "libérer" leurs collègues affectés à des postes plus fatigants. Le planning est strict et les erreurs ne pardonnent pas. Chloé et Gabriel assureront le premier quart de travail dans le grand hall d'entrée de la salle, offriront les boissons de bienvenue et salueront les invités, ils donneront donc une première impression du service. Ils passeront ensuite au bar et au restaurant intérieur si besoin. Gabriel ne se sent pas à l'aise en raison de sa précédente expérience de travail avec Chloé. Il pense qu'elle est incompétente et qu'elle va tout gâcher ce soir...

Vous serez Gabriel et vous essaierez de trouver le problème de Chloé et pourquoi son niveau de performance est si bas, tout en essayant de l'aider et par conséquent de sauver la soirée et le potentiel développement commercial. Tout est prêt et les invités se dirigent vers le jardin et l'entrée.

5^{ème} Scénario:

Excalibur est le bar le plus réputé de la ville. Chaque soir, il est plein de monde et il y a toujours une énorme file d'attente à l'extérieur avec des gens qui essaient d'entrer. Le gérant du club est strict et pas facile, imposant des mesures extrêmes pour dire qui entre ou sort, tout en donnant " pouvoir et accord " pour agir agressivement si nécessaire.

Lucas travaille à l'Excalibur comme videur, surveillant l'entrée et faisant son rapport à M. Aubertin. Lucas travaille chaque nuit et, le jour, il a un autre travail pour gagner plus d'argent. Pour cette raison, il a adopté de mauvaises habitudes alimentaires et une mauvaise hygiène de vie quant au sommeil qui affectent fortement son comportement. En outre, Lucas fait l'objet de plus de plaintes et de commentaires négatifs venant des clients que les autres membres de l'équipe. Tout ceci conduit Lucas tout droit à la dépression nerveuse.

Le directeur n'a aucune idée de tout ceci et vous, en tant que M. Aubertin, allez essayer de savoir ce qui arrive à Lucas. Les seuls indices sont qu'un serveur a vu Lucas pleurer et être extrêmement agressif. Vous avez été fortement surpris, mais vous ne voulez pas poser de questions directement. Vous décidez de quitter votre bureau et de passer la nuit avec Lucas devant l'entrée du bar. Lucas est très heureux de vous voir le rejoindre. Son travail est vraiment monotone et il est là toute la nuit, tout seul. L'heure d'ouverture est arrivée et même en début de soirée, on peut voir que le bar sera plein et que tout ira bien. Mais, pas pour longtemps !

CONSEILS PRATIQUES

Cette section fournit quelques conseils pour s'assurer que le jeu fonctionnera correctement sur vos systèmes, et pour résoudre tout problème informatique qui pourrait survenir.

Avant de commencer, veuillez vous assurer que votre ordinateur répond au minimum requis de configuration dans la rubrique "Configuration requise". Dans de nombreux cas, une technologie obsolète ou des pilotes défectueux ou non actualisés sont la cause d'erreurs de programme.

Si vous rencontrez des problèmes avec le son ou les graphiques, veuillez vous assurer que vous avez installé les pilotes les plus récents. Veuillez consulter le site web du fabricant de votre carte graphique et sonore pour vous assurer que vous disposez des pilotes les plus récents.

ASSISTANCE

Il est impossible pour une entreprise de tester toutes les configurations possibles du PC. Il peut arriver qu'un problème survienne avec le jeu sur votre ordinateur.

Lorsque vous contactez EASYHEALTH pour une assistance technique, veuillez avoir les informations suivantes à portée de main et vous assurer que votre système répond à la configuration minimale requise pour le jeu:

- Un message d'erreur précis et une description du problème
- Vitesse du processeur et de l'unité centrale
- Montant de la RAM
- Fabricant et description de la carte graphique
- Système d'exploitation

CRÉDITS

Réalisateur: EXELIA

Programmation: Dr. Nikos Tsianos

Script: Apostolos Altiparmakis

Graphiques: Dionysios Solomos, Evangelos Gatsios, Maria Pavlopoulou

Musique: Nikos Kritsinelis

Consulting: Dr. Yiannis Pappas

Manuel: Maria Pavlopoulou, Spyros Logothetis

Rédaction: Apostolos Altiparmakis

Relations publiques et marketing: Associazione Innovamentis

