

Analyse des grilles points forts et points faibles

Sur les questions « the method ability to give new ideas points forts et faibles »/ « The gaming aspect of the method point forts »

Ecole ETE GBL Autrans , JP.Pernin, F.Michaud, N.Mandran, 2011

Table des matières

The method ability to give new ideas	3
Les points positifs.....	3
6 cases vides, 4 avis difficiles à être interprétés et non exploités,.....	3
1. La méthode.....	3
La méthode aide à être original, elle permet d’avoir de la diversité dans les suggestions et d’ajouter des d’éléments nouveaux.....	3
La méthode facilite l’émergence des idées.....	3
Les ressorts de jeu permettent d’avoir des idées orientées vers le jeu.....	4
La méthode permet de produire des idées claires facilement déployables et transférables aux autres phases de la conception.....	4
2. Le matériel.....	4
Des cartes vierges pour la génération d’autres idées.....	4
L’organisation (le cadre) offerte par la méthode et le design du formalisme aide à la créativité.....	4
Le matériel permet d’avoir des idées et de produire/ de modifier rapidement un scénario.....	4
3. La collaboration.....	5
La collaboration permet de stimuler la création d’idées.....	5
Les Bémols.....	5
Autres inclassables (4).....	5
Les points négatifs.....	6
29 cases vides, 1 avis difficile à être interprété et non exploité,.....	6
1. Le formalisme.....	6
Le formalisme peut limiter les possibilités et rendre le scénario superficiel.....	6
Le risque d’ajouter des éléments inutiles : le formalisme peut pousser à ajouter des éléments trop riches par forcément utiles.....	6
La difficulté de choisir le meilleur scénario dans un nombre de solutions plus large, la méthode ne permet d’évaluer efficacité du scénario.....	6
2. Activités à produire.....	6
Des activités qui ne peuvent pas être intégrer dans la méthode.....	6
3. Le matériel et le cadre.....	7
Le matériel qui bride la créativité, trop normatif.....	7
Il manque des exemples, des options.....	7
4. La collaboration.....	7
Difficile d’obtenir un consensus.....	7

The gaming aspect of the method.....	8
Les points positifs.....	8
9 cases vides, 2 avis difficiles à être interprétés et non exploités, <i>La majorité des participants (29) a compris la question par rapport à ce qu'ils venaient de faire et pas le côté ludique de la méthode.</i>	8
1. La méthode.....	8
Les ressorts de jeu et le mécanisme du jeu permettent de rendre ludique le scénario proposé.....	8
Un jeu pour le jeu	8
2. La communication.....	8
L'utilisation des patterns aide à la communication	8
3. Le matériel.....	8
Le coté tangible des cartes qui donnent cet aspect ludique et qui rendent la tâche plus stimulante	8
4. Opinions par rapport à l'exercice réalisé.....	9
Bilan sur l'exercice.....	9
Bémol	9
INCLASSABLE : « <i>Introduce chances by rolling dices makes things not determinative. Great promise to game for learning design !</i> », « <i>Quite game like in constructing scenario</i> », « <i>I like group differentiation</i> »	9

The method ability to give new ideas

Les points positifs

6 cases vides, 4 avis difficiles à être interprétés et non exploités,

Thème	Extraits (+ éventuellement vocabulaire type utilisé)	Nbre de citations
1. La méthode		
La méthode aide à être original, elle permet d'avoir de la diversité dans les suggestions et d'ajouter des éléments nouveaux	<p>« Briques de différentes natures. Comme autant de possibilités et de questions à se poser. »</p> <p>« Good range of activities; helps focus attention on what activity learners do rather than lecture »</p> <p>« Grandes variétés de choix ; Prévoit différentes méthodes de travail, etc. »</p> <p>« very effective structures ideas based on elements (e.g material) »</p> <p>« Addition of game elements add twists that wouldn't have been thought of otherwise »</p> <p>« Good to have the various game elements that reminded us to integrate them to the scenario »</p>	6
La méthode facilite l'émergence des idées	<p>« emergence of different ideas »</p> <p>« very creative - infinite possibilities »</p> <p>« very intuitive to create many different ideas »</p> <p>« we produced a lot of ideas »</p> <p>« yes good for new ideas »</p> <p>« La méthode permet de générer beaucoup d'idées »</p> <p>« it was very helpfull. I have a lot of new ideas »</p> <p>« grandes variétés de choix; Prévoit différentes méthodes de travail, etc. »</p> <p>« very creative - infinite possibilities »</p> <p>« it was very helpfull. I have a lot of new ideas I may follow up. Perhaps more creative game scenarios in activity I would be useful for inspiration. »</p>	10

<p>Les ressorts de jeu permettent d'avoir des idées orientées vers le jeu</p>	<p>« les ressorts de jeu obligent les concepteurs à réfléchir à de nouveaux éléments qui rendent l'activité ludique » « on essaie de partir des ressorts de jeu » « The categorization of game principles sometimes gives ideas to introduce game »</p>	<p>3</p>
<p>La méthode permet de produire des idées claires facilement déployables et transférables aux autres phases de la conception</p>	<p>« Great for brainstorming. Produces ideas that are clear and easily transferable to the next cycle of development »</p>	<p>1</p>
<p>2. Le matériel</p>		
<p>Des cartes vierges pour la génération d'autres idées</p>	<p>« Il est intéressant d'avoir laisser des cartes vierges pour exprimer de nouvelles idées »</p>	<p>1</p>
<p>L'organisation (le cadre) offerte par la méthode et le design du formalisme aide à la créativité</p>	<p>« Scenario design task supported by categories and patterns helps design » « The method frames a design space very precisely by the tools and mechanism offered. » « Les missions stimulent et la dynamique proposée de l'activité amène de nouvelles idées. » « - connecteur logique/syntaxe simple et pratique » « keeping in mind taken cards some new ideas are generated in process of preparing scenario » « No time spend on "how to represent this ?", we just do it immediately » « l'encadrement proposé »</p>	<p>7</p>
<p>Le matériel permet d'avoir des idées et de produire/ de modifier rapidement un scénario</p>	<p>« Les cartes et jetons donnent des idées leurs combinaisons favorisent le débat » « les cartes ouvrent des possibilités- cela ouvre la porte à de nouvelles idées. » « keeping in mind taken cards some new ideas are generated in process of preparing scenario » « the existing game principles and cards help us to set up some foundations » « adding/deleting idea is fast » « Good range of activities; helps focus attention on what activity learners do rather than lecture » « Addition of game elements add twists that wouldn't have been thought of otherwise » « Good by the graphical entities »</p>	<p>8</p>

3. La collaboration		
La collaboration permet de stimuler la création d'idées	<i>« collaborative process »</i> <i>« The communication and exchange in teams can give new ideas »</i> <i>« adding/deleting idea is fast</i> <i>« Listen to other is very helpfull »</i> <i>« by collaboratively new ideas are brainstormed »</i> <i>« Brainstorming is always good for rising the ideas we used it »</i> <i>« participants able to present ideas in small groups »</i>	7
Les Bémols	<i>« addition of game elements add twists that wouldn't have been thought of otherwise // on the opposite it might tend to add unnecessary elements to the scenario - not everything can be described iot can limit ideas »</i> <i>« I am not sure if this methodology generes new ideas . It is more like a workflow specification frame work »</i>	2

Autres inclassables (4)

« the fact of having one expert facing newbies on the subject »

« this method brings new ideas because students start on groupware gaming activities and their synchronisation and communication issues. »

« yes... develop new idea or not... »

« use the metaphor it design your own case »

Les points négatifs

29 cases vides, 1 avis difficile à être interprété et non exploité,

Thème	Extraits (+ éventuellement vocabulaire type utilisé)	Nbre de citations
1. Le formalisme		
Le formalisme peut limiter les possibilités et rendre le scénario superficiel	<p><i>"can also avoid some possible activities or scenarios because of the formalism »</i></p> <p><i>« I found often that availability of certain cards imposed the adoption of some solution. I mean : the co-players and me often used the cards as "idea generation tools" and not as a tool to express an idea. »</i></p> <p><i>« It is somehow close procedure »</i></p> <p><i>« trop contraignant, il est difficile de se conformer aux cartes dans la phase de conception globale »</i></p> <p><i>« il peut y avoir un côté superficiel de la conception. On a tendance en temps limité à se restreindre aux éléments disponibles »</i></p>	5
Le risque d'ajouter des éléments inutiles : le formalisme peut pousser à ajouter des éléments trop riches par forcément utiles.	<i>« on the opposite it might tend to add unnecessary elements to the scenario »</i>	1
La difficulté de choisir le meilleur scénario dans un nombre de solutions plus large, la méthode ne permet d'évaluer efficacité du scénario	<p><i>« different solutions and scenarios but you can't adjuge the best scenario »</i></p> <p><i>« Possibility of ineffective design without feedback »</i></p>	2
2. Activités à produire		
Des activités qui ne peuvent pas être intégrer dans la méthode	<p><i>« always some activities difficult to fit into existing categories »</i></p> <p><i>« not everything can be described it can limit ideas pre-designed cards perhaps didn't allow for the creativity »</i></p>	2

3. Le matériel et le cadre		
Le matériel qui bride la créativité, trop normatif	<i>some pallets were not available and there was not enough roor to put 2 pallets on the same card »</i> <i>« the pre-designed cards could inhibit creativity. EG how to represent a "passive tutor" »</i> <i>« trop contraignant, il est difficile de se conformer aux cartes dans la phase de conception globale »</i> <i>« Predefined categories prevent user to look for new ones »</i> <i>« Not many categories of activities »</i> <i>« pre-designed cards perhaps did'nt allow for the creativity »</i> <i>" detail of card (explanation on post-it) is hard to give - défaut d'opérateur choix/switch" »</i>	7
Un cadre normatif	<i>« cadre tout de même très normatif »</i>	1
Il manque des exemples, des options	<i>« donner des exemples de jeu pour faciliter les idées »</i> <i>« maybe more options could be given to enrich ideas and possibilities »</i> <i>« the method should be extensible ; introduce profiles. »</i> <i>« always some activities difficult to fit into existing categories »</i>	4
4. La collaboration		
Difficile d'obtenir un consensus	<i>« consensus not easy to obtain »</i>	1

Inclassable

« takes more time for both sides : . For trainer ti premare game. For trainees to extract the better from a group idea »

The gaming aspect of the method

Les points positifs

9 cases vides, 2 avis difficiles à être interprétés et non exploités, La majorité des participants (29) a compris la question par rapport à ce qu'ils venaient de faire et pas le côté ludique de la méthode.

Thème	Extraits (+ éventuellement vocabulaire type utilisé)	Nbre de citations
1. La méthode		
Les ressorts de jeu et le mécanisme du jeu permettent de rendre ludique le scénario proposé.	<p>« les ressorts de jeu sont clairs et on se focalise dessus rapidement »</p> <p>« nous sommes partis vers un scénario pas très ludique au début. La proposition de mécanisme de jeu nous a aidé à "gamifier" le scénario »</p> <p>« les ressorts de jeu obligent les concepteurs à réfléchir à de nouveaux éléments qui rendent l'activité ludique »</p>	3
Un jeu pour le jeu	« it is nice to design a game based scenario through a game »	1
2. La communication		
L'utilisation des patterns aide à la communication	« activity pattern helps for the communication LRPg scenario »	1
3. Le matériel		
Le côté tangible des cartes qui donnent cet aspect ludique et qui rendent la tâche plus stimulante	<p>« Even more I liked the playfulness of touching and moving cards on the table (maybe they should be magnetic, so they stick). »</p> <p>« having to put cards and "coins" is funny »</p> <p>« we can place and replace and paste some pictures very quickly and confront our choices with co-designers (= meccano...) »</p> <p>« by having flashcards moving them xxx the "play" sensation is offered »</p> <p>« collaboration et manipulation tangible »</p> <p>« Les icônes sont sympathiques et les pastilles amusantes »</p> <p>« It's practical and smart tool »</p> <p>« je travaille à partir de cartes ! Cela favorise la collaboration !!! Et l'aspect ludique de cet outil rend la tâche plus stimulante »</p>	6

4. Opinions par rapport à l'exercice réalisé

<p>Bilan sur l'exercice</p>	<p>« Really encouraged focus and attention. Activity 1 was brilliant for focusing attention + woking things out « it was really exciting the whole experience and introduce chances by rolling dices makes things not determinative. Great promise to game for learning design ! » « I liked the narrative about a rival company and the spying scenario creates a pausable motivation of funy (way?) to learn about the formalism » « nous avons passé un bon moment! Collaboration comme dans le scénario produit ! » « succesfull and amusing » « Interactive->good scenario with spy, firebell etc... » « La pression du temps et de la compétition » « L'idée du challenge, essayer d'avoir un meilleur résultat que les autres » « Use the role play of spy or learn the mechanism of scenario design » « The competition to create the best solution » « We ... (assumed ?) a tole as a team to create something, also each group wanted to have the best solution => reward » « Interested to learn how to build a scenario » « Competition between teams » « faster become a group » « Présentation claire et utilisation facile » " » - Découverte d'un outil de manière agreable » -« Manipulation immédiate des concepts" » « - relevant »« I like group differenciation » « nous avons passé un bon moment! Collaboration comme dans le scénario produit! » « role gaming to create learning scénarios » « fashion crisis » It was really exciting the whole experience » I enjoyed the combination of spciazl skills ans designing and final product « Increased tension and immersion » « fun » , « cool » , « good » , « interactif learning »</p>	<p>29</p>
<p>Bémol</p>	<p>« it was not a game or I missed something... but a scenario design task. Anyway a nice method. » « Pas mal, mais ca ma moyennement amusé »</p>	<p>2</p>

INCLASSABLE : « Introduce chances by rolling dices makes things not determinative. Great promise to game for learning design ! », «Quite game like in constructing scenario », « I like group differenciation »