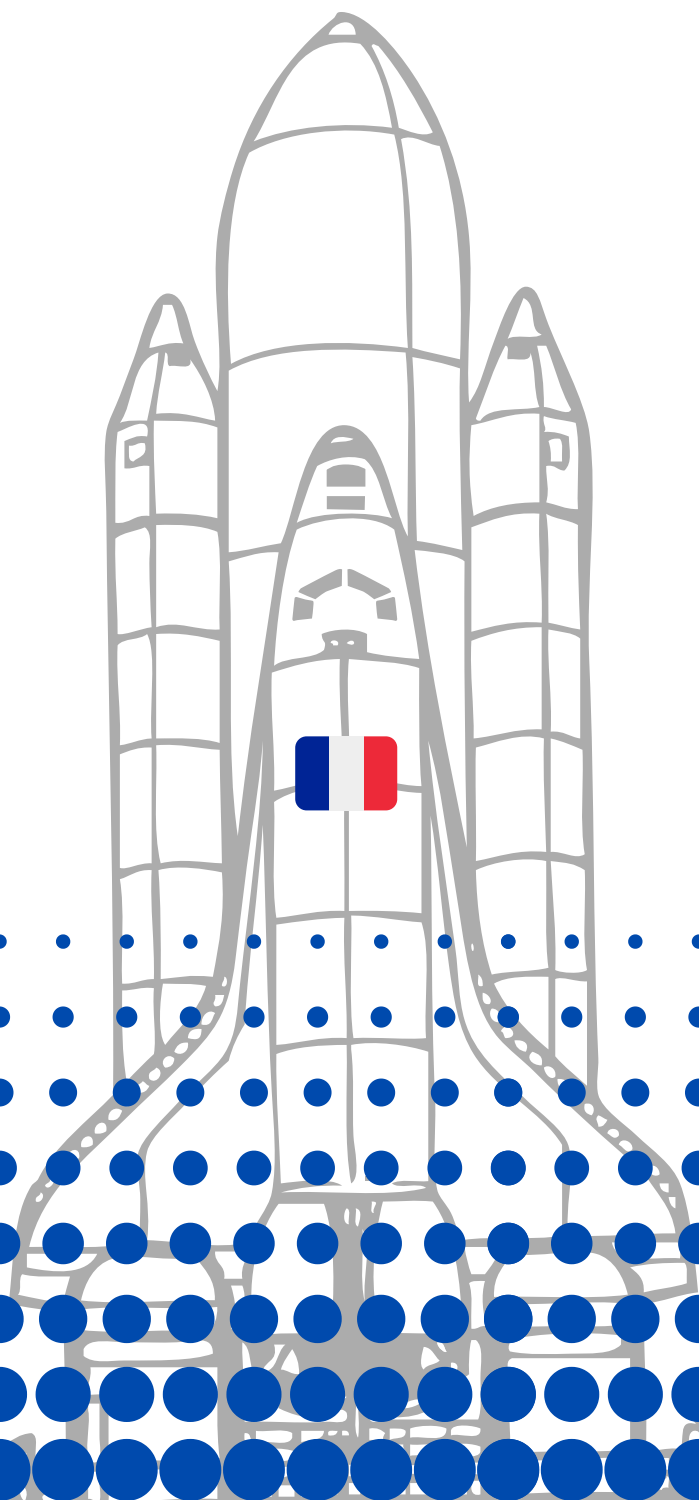


**IN SPACE**

# Guide de l'animateur

ECAM LaSalle x  
Ubisoft Ivory Tower



# Sommaire

01

Introduction

02

Thème et compétences

03

Présentation du jeu

04

Préparation du jeu

05

Contenu du jeu

06

Animation de la séance  
de jeu

07

Niveau de  
complexité

08

Phase de Debriefing

09

Solutions des jeux

10

Remerciements

11

Références  
bibliographiques

# Introduction

InSpace est une idée originale de Serious game développée dans le cadre du Challenge SuperForm, par les étudiants de l'ECAM LaSalle, Alice Boissonnet, Antoine Khelifi, Theo Blanc et Paul Vuillerme. Il répond à une problématique lancée par l'entreprise UBISOFT Ivory Tower : *Comment améliorer l'accueil et l'intégration des collaborateurs et particulièrement ceux venant de l'international.*



SuPerForm est un challenge de création de Serious Game pour promouvoir la santé, la sécurité, la qualité de vie au travail, le volet social du développement durable. Libres de droits, les jeux créés seront accessibles à toutes entreprises ou écoles. L'initiative est régionale mais vise la diffusion internationale de jeux bilingues français/anglais gratuits\*.

Ce projet a été aussi soutenu par David Simeray, expert en HSE, SST et Serious Game ainsi que Christine Rosati, professeure référente sur le projet.

L'AGERA, pilote administratif et financier, a l'autorisation de fixer, reproduire et communiquer au public les photographies, vidéos ou captations numériques prises dans le cadre de ce projet, pour une durée illimitée. L'ensemble de ce jeu est libre de droits, gratuitement accessible aux Écoles, organismes de formation, autres entreprises ainsi que tout autre acteur souhaitant l'utiliser.



# Thème et compétences

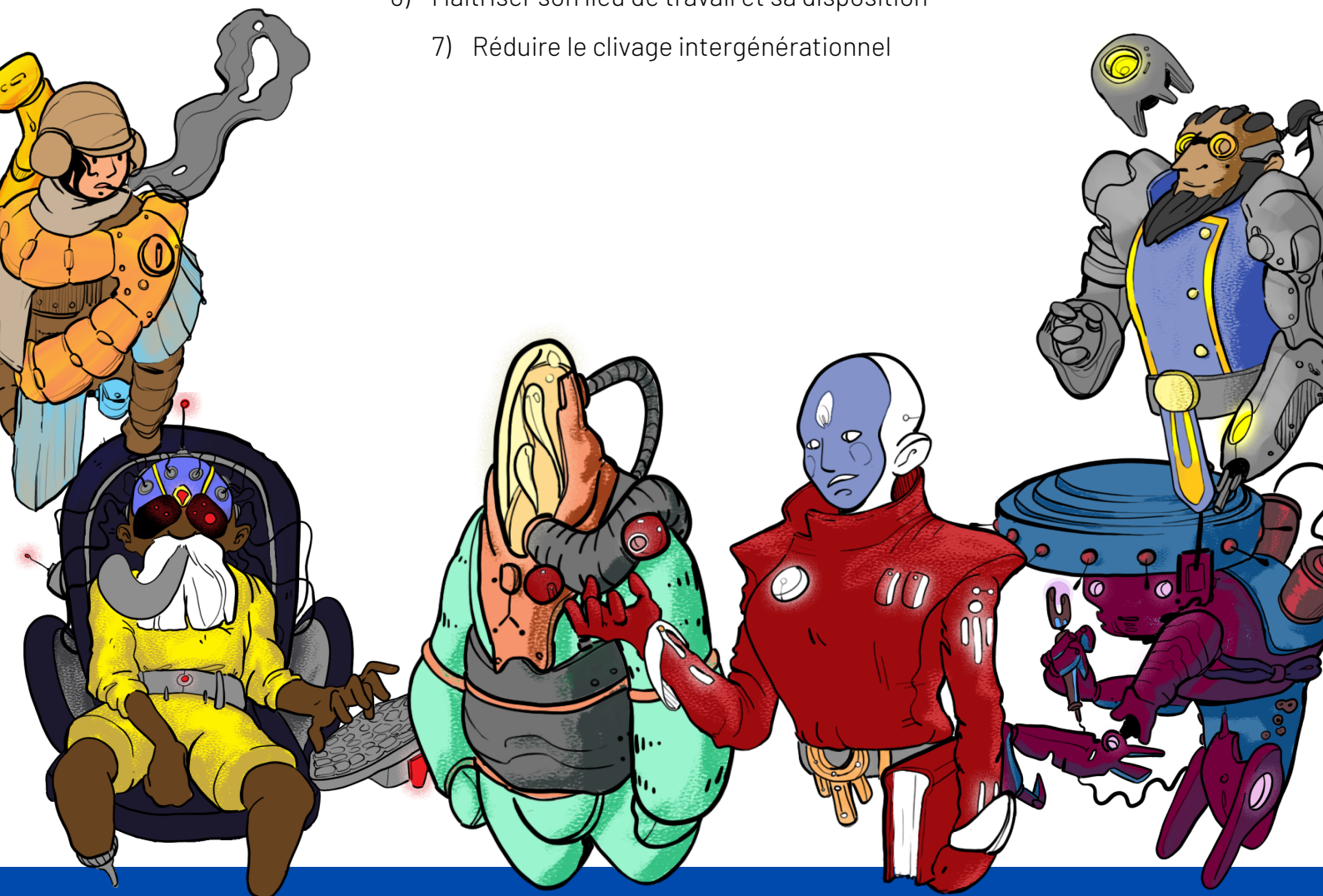
## Thème :

**InSpace** est un Serious Game basé sur l'univers de l'espace. Les joueurs devront mettre en avant leurs connaissances, leurs expériences avec les autres pour parvenir à terminer la partie. Ce jeu répond à la problématique d'*Onboarding* au sein des entreprises.

## Compétences :

Les compétences développées à travers ce jeu sont les suivantes :

- 1) Sociabiliser avec ses collaborateurs
- 2) Développer le dialogue et l'écoute mutuelle
- 3) S'ouvrir à l'interculturalité
- 4) Faire passer l'objectif commun avant l'individuel
- 5) Connaître l'organisation de son entreprise
- 6) Maîtriser son lieu de travail et sa disposition
- 7) Réduire le clivage intergénérationnel



# Présentation du jeu

**InSpace** est le premier inscape game qui permet aux joueurs non pas de s'échapper mais de s'intégrer à leur équipe !

Le but pédagogique de **InSpace** est de répondre aux besoins des nouveaux arrivants au sein d'équipes intergénérationnelles et interculturelles. Ce jeu propose de développer le dialogue, l'écoute, l'ouverture aux autres et permet de placer l'objectif commun en priorité au travers de 6 activités en équipe de 4 à 6 joueurs. Ce jeu est aussi un bon moyen de comprendre l'organisation de l'entreprise ainsi que la disposition du site dans lequel le participant va être amené à travailler. Toutes ces thématiques permettent de faciliter la prise de poste et l'adaptation à un nouvel environnement de travail.

**InSpace** est un jeu calqué sur le modèle d'un escape game d'une durée de 1h30 sur le thème de la conquête de l'espace. Les équipes ont à disposition 6 boîtes fermées par un cadenas contenant chacune une énigme et une activité à faire en équipe. Les boîtes s'ouvrent en cascade, la résolution de l'énigme de la première boîte donne la combinaison pour ouvrir la seconde et ainsi de suite jusqu'à l'ouverture de la dernière. La réalisation de toutes les missions mène à la étape finale: la construction d'une fusée !

Le joueur est plongé dans l'univers grâce à un storytelling développé et à l'attribution de personnages. A tour de rôle chacun va prendre le leadership d'une mission et faire avancer son équipe.

La diversité des activités et la prise de recul après le jeu vont donner toutes les clés pour une intégration facilitée et l'implication des personnes dans le collectif de l'entreprise.

Alors la fusée va-t-elle décoller ? A vous de jouer !



# Préparation du jeu



## Comment former les équipes ?

Lors des premières séances de jeu **InSpace** dans l'entreprise, il est conseillé d'inclure **tous les collaborateurs** qu'ils soient nouveaux ou plus anciens. Le but étant de leur faire connaître le jeu, pour pouvoir en être acteur par la suite, mais aussi de renforcer l'intégration entre les différentes « générations » de collaborateurs. Cela permet ainsi de réduire les clivages intergénérationnels qui pourraient être présents.

L'idéal est de former des équipes de **4 à 6 joueurs\*** pour un pack de jeu. Il est important que ces équipes regroupent au maximum des collaborateurs **de services, de générations et de cultures différentes** pour optimiser au maximum les interactions nouvelles mais aussi de favoriser l'échange de connaissances.

Dès que tous les collaborateurs auront joué au jeu et que de nouveaux arrivants devront être intégrés, c'est là que les anciens collaborateurs connaissant le jeu auront leur rôle à jouer. En effet, le but est que, à leur tour, les anciens collaborateurs deviennent maître du jeu d'une équipe lors d'une séance de jeu.

Il est conseillé d'organiser une séance de jeu tous les trois mois ou plus avec une équipe regroupant les nouveaux arrivants. Cette fréquence peut varier en fonction du nombre de nouveaux arrivants.

**\*Si l'équipe est composée de moins de 6 participants, les joueurs peuvent s'attribuer un ou plusieurs personnages lors de la partie.**

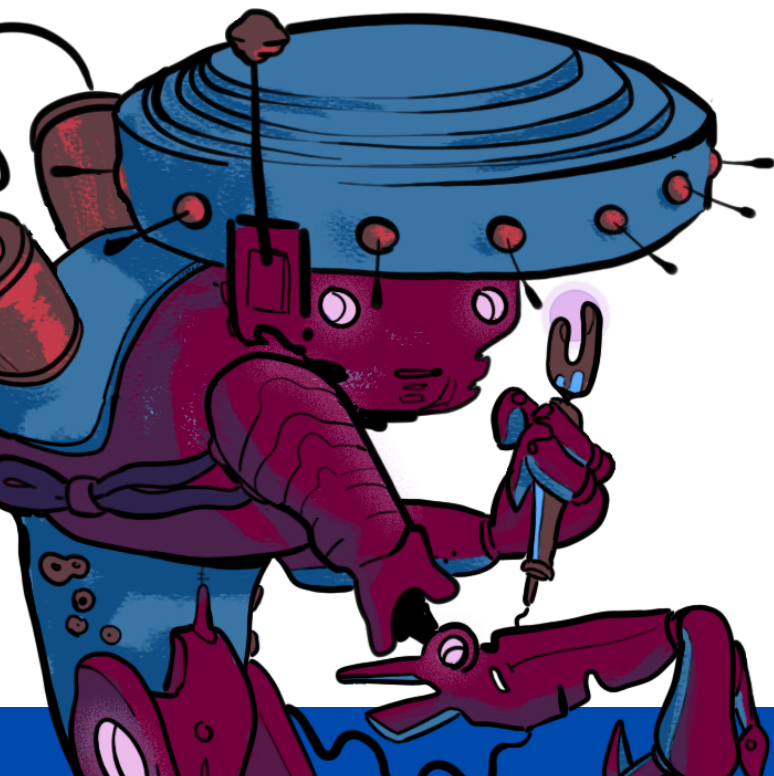


## Combien de temps dure le jeu ?

La durée du jeu est modulable selon plusieurs facteurs : la performance des équipes, le nombre de participants, l'attention accordée au retour sur expérience et la phase d'explications (débriefing).

En moyenne, la phase de jeu est de 1H30. Après libre au maître du jeu de l'allonger en complexifiant les énigmes ou de la raccourcir en donnant accès plus facilement aux indices.

Une partie du jeu est contre-la-montre pour pouvoir challenger les équipes. La partie peut se faire en un rush, où les participants réalisent le jeu du début à la fin sans s'arrêter. Mais il est aussi possible de répartir ce jeu sur la durée, en faisant par exemple jouer les collaborateurs lors de pauses. On pourra segmenter les parties grâce aux boîtes, à prévoir une durée de 15 minutes par boîte environ.







## Où organiser une séance de jeu ?

Le jeu doit se réaliser sur le site de l'entreprise. Dans une salle prévue à cet effet, l'équipe doit avoir la possibilité de se réunir autour d'une table où seront disposées toutes les boîtes.

En fonction des énigmes elle pourra être appelée à se déplacer dans l'entreprise aux lieux clés (machine à café, toilettes, cafétéria), il faut donc qu'elle puisse y avoir accès facilement.

Si plusieurs équipes jouent en même temps, pensez à prévoir une plus grande salle avec des tables séparées.





## Comment préparer le jeu ?

Pour préparer une séance de jeu, il est conseillé de procéder aux étapes suivantes :

### 01 Acheter tout le matériel nécessaire

Pour pouvoir organiser une séance de jeu dans les conditions idéales, il est nécessaire de se fournir au préalable des éléments suivants :

- 6 boîtes pouvant être fermées à l'aide d'un cadenas
- 6 cadenas à code à 4 chiffres
- 6 portes badges

Note: stylos et feuilles seront aussi à fournir.

### 02 Imprimer tout les éléments

L'ensemble des éléments à imprimer se trouve dans le kit de préparation du jeu. La majorité peut être imprimée sur des feuilles format A4 (sauf le puzzle qui s'imprime en format A3).

Quelques découpages, indiqués sur chaque feuille à imprimer, seront nécessaires pour finaliser la préparation du jeu.

### 03 Préparer chaque boîte

Une fois tout le matériel réuni et les éléments imprimés, placez les dans chaque boîte en suivant la fiche récapitulative du contenu de chacune.

- Cacher sur un bout de papier le code ouvrant la boîte n°2 dans la boîte n°1.  
(Note: faire en sorte qu'il ne soit pas visible directement en ouvrant la boîte)

- Aller placer les QR codes à imprimer aux différents endroits clés correspondant aux devinettes.

- Se procurer un organigramme de l'entreprise

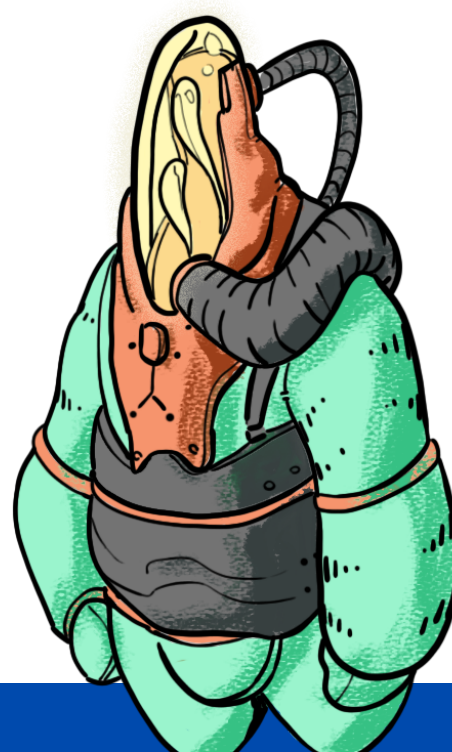
# Contenu du jeu

Le contenu des boîtes est disponible en suivant le lien :

[InSpace Contenu du jeu Challenge SUPERFORM](#)



Une fiche récapitulative du contenu du jeu, mais aussi du contenu de chaque boîte est disponible dans le kit de préparation du jeu.



# Animation de la séance de jeu

Il est recommandé pour l'animateur/maitre du jeu de lire attentivement le guide de l'animateur afin de bien comprendre l'ensemble des prérequis et des règles à mettre en place.

Pour que la séance de jeu soit réussie, quatre règles d'or à respecter :

- 1) Être dans un cadre adapté au jeu
- 2) Expliquer les règles du jeu et ses objectifs au joueurs
- 3) Accompagner les joueurs
- 4) Regarder, Observer et Débriefier

## Les étapes de la séance

Une séance de jeu s'articule autour trois étapes : la préparation, le déroulement et le debriefing.

La préparation : Le projet est pensé pour répondre à un ou plusieurs objectifs pédagogiques. Il prend en considération plusieurs éléments comme le cadre (lieu, durée, temps, environnement...), les moyens (humains, matériels, les locaux...), la réglementation, mais surtout les nombreux paramètres du public : l'âge, le nombre, les capacités, les besoins, les envies.

L'animateur pense, organise et planifie son action.

Le déroulement : La réalisation du projet inclut l'information, la mise en place du matériel, la menée de l'activité et le rangement. L'animateur doit savoir se placer correctement dans l'espace du jeu pour apporter ses connaissances mais ne pas trop interférer dans l'expérience du joueur.

L'animateur donne une vie, une âme à l'animation, il s'adapte à l'imprévu et reste impliqué jusqu'à la fin de l'animation.

Le debriefing : Quelle que soit la méthode utilisée, qu'il s'agisse de temps de discussions entre animateur et participants, une analyse critique de l'animation est indispensable pour évaluer si les objectifs fixés ont été atteints.

## Développement des compétences

InSpace comporte six modules qui chacun vont améliorer une ou plusieurs compétences : une introduction, quatre jeux et une construction finale.

Pour rappel la règle globale du jeu est la suivante : "InSpace est un escape game de 1H30 à réaliser en équipe de 4 à 6 joueurs sur le thème de la conquête de l'espace. Les équipes ont à disposition 6 boîtes fermées par un cadenas contenant chacune une énigme et une activité à faire en équipe. Les boîtes s'ouvrent en cascade, la résolution de l'énigme de la première boîte donne la combinaison pour ouvrir la seconde et ainsi de suite jusqu'à ouverture de la dernière. La réalisation de toutes les missions mène à la l'étape finale: la construction d'une fusée ! »

Les boîtes s'ouvriront à l'aide d'un cadenas, un levier d'engagement fort. Le fait de découvrir une nouvelle activité à chaque ouverture de boîte permet de réduire la lassitude du joueur. De plus, dans chacune des boîtes se trouvera une pièce de la construction finale, ce qui permettra de faire travailler l'imagination des joueurs tout au long du jeu et de leur permettre de ne pas perdre de vue l'objectif final de la partie.

Le jeu débute avec la lecture de la carte StoryTelling dans laquelle est cachée la solution pour ouvrir le premier cadenas. Cela permet de faire rentrer les participants dans l'univers du Serious Game et d'améliorer l'expérience du joueur.

C'est aussi à ce moment que tous les joueurs choisissent un badge à l'effigie d'un personnage du jeu qu'ils devront garder tout au long de la partie. Ce badge a pour but, encore une fois, de faire rentrer un peu plus le joueur dans l'univers de la partie.

Dans la **boîte 1**, les joueurs doivent participer à un Icebreaker. Une carte personnage est présente pour chaque personnage précédemment choisi. Cette carte présente une description du personnage et un Trou Story. C'est un IceBreaker : il s'agit d'un exercice de facilitation destiné à aider les membres d'un groupe à entamer le processus de formation d'une équipe. Ces activités sont généralement présentées comme un jeu visant à "réchauffer" le groupe en aidant les membres à se connaître. Il permettra aux participants de sociabiliser avec les collaborateurs et développer le dialogue et l'écoute mutuelle.

Nous nous sommes basés sur un concept de Konbini, qui permet d'introduire une personne rapidement avec des questions courtes, anecdotiques et marrantes. Cela permet de désinhiber les joueurs et favorisera la communication plus tard dans le Serious Game.

La solution permettra d'ouvrir la **boîte 2**, dans laquelle on trouve un jeu d'équipe visant à découvrir de nouveaux pays. Il y a 4 drapeaux venant de 4 continents différents et parmi ces drapeaux, un drapeau modifié. Ils devront faire passer l'objectif commun avant l'individuel et s'ouvrir à l'interculturalité pour réussir à trouver le code. Ils pourront échanger sur les différents pays qu'ils connaissent et sur leur expériences personnelles. Cette épreuve n'étant pas la plus simple, il faudra que les joueurs s'écoutent mutuellement pour que les consignes soient bien comprises.

La **boîte 3** ne contient pas d'énigme. Il s'agit qu'un exercice de mémoire et de partage d'informations. Les coéquipiers devront reproduire au mieux l'organigramme actuel de leur entreprise. Les joueurs ne venant pas forcément tous des mêmes pôles, le but est de regrouper les connaissances de tous pour pouvoir reconstituer au mieux l'organisation globale de l'entreprise. C'est un exercice chronométré qui développe le dialogue et l'écoute mutuelle, connaître l'organisation de l'entreprise et faire passer l'objectif commun avant l'individuel.

Une fois l'exercice terminé, une copie de l'organigramme leur sera montrée pour qu'ils puissent comparer et corriger leur organigramme et ainsi en apprendre plus sur l'organisation réelle de leur entreprise. Cette façon plus ludique leur permettra de mieux retenir l'organisation de l'entreprise et de pouvoir par la suite mieux se diriger vers le collaborateur recherché.

Le jeu suivant est un jeu collaboratif où le dialogue et l'écoute mutuelle sont primordiaux. Il faudra utiliser les compétences de chacun pour déchiffrer le code. Ils auront devant eux des cartes avec des expressions venant de différents horizons; anglaises ou de différentes régions de France. Pour trouver les codes, le but est de regrouper les expressions par paire façon domino pour trouver le code à 4 chiffres. Les connaissances de chacun et leur ouverture à l'interculturalité seront la clé de leur succès.

Le dernier jeu est une série d'énigmes. Aussi bien en français qu'en anglais elle indiqueront un endroit clé de l'entreprise. Ils devront s'y rendre pour trouver un QRCode qui indiquera une couleur. Ces couleurs amèneront au code à travers une carte indice. A travers cette activité, les joueurs pourront mieux maîtriser leur lieu de travail et sa disposition.

Une fois tous les jeux terminés, le groupe de joueurs terminera **InSpace** par la construction du fusée sous forme de puzzle, qu'ils avaient peut-être imaginé en voyant les pièces dispersées tout au long des jeux. C'est un exercice manuel qui fera passer l'objectif commun avant l'individuel. Il développera la communication et l'organisation.

## Adaptation du jeu

Le jeu proposé dans son ensemble est un jeu assez figé pour que n'importe quel entreprise puisse y jouer et se reconnaître en lui. Les thèmes sont assez vastes donc le jeu est facilement modulable. Le jeu propose donc des alternatives pour les entreprises qui souhaitent personnaliser le Serious Game.

La première boîte est un IceBreaker basé sur le concept du Trou Story, l'animateur peut remplacer certaines des phrases à compléter sur les cartes personnages. Il peut y ajouter des phrases pour transmettre les valeurs de l'entreprise, son histoire ou des anecdotes. Il devra cependant faire attention à ne pas rajouter la même phrase dans toutes les cartes personnages pour éviter la redondance et laisser l'effet de surprise.

Pour la deuxième boîte, basée sur la connaissance des drapeaux du monde, l'animateur peut changer les drapeaux à sa guise et, par exemple, y mettre les drapeaux correspondant aux nationalités des employés présents dans l'entreprise. Il ne faudra pas oublier de modifier un des drapeaux pour le deuxième chiffre du code et de modifier les paysages associés aux drapeaux. La position des chiffres dans ces derniers se fera en fonction de la difficulté souhaitée par l'animateur. Pour information, à la suite de nos différents tests, il était préférable de mettre des chiffres visibles et pas très compliqué à trouver car le but du jeu n'est pas la recherche de ces chiffres.

La troisième boîte n'est pas modifiable mais il est possible d'avoir une variante qui développera les mêmes compétences. L'animateur prend un organigramme valide, découpe tous les postes/pôles de l'entreprise et demande aux joueurs de le réarranger de tel sorte à ce qu'il soit correct.

La quatrième boîte est un jeu collaboratif visant à réunir des expressions. Comme pour la deuxième boîte, l'animateur peut facilement moduler le jeu pour cibler l'histoire et les valeurs de son entreprise. Par exemple, il peut remplacer les expressions du jeu par des expressions venant des pays ou des régions d'origine des employés. Cela permettra de s'ouvrir sur qui ils sont et d'échanger plus sur les vies.

La cinquième boîte est moins modulable que les précédentes boîtes. L'animateur pourra seulement modifier l'emplacement des QR Codes selon les endroits clés de l'entreprise qu'il souhaite faire connaître à ses nouveaux collaborateurs.



## Niveau de complexité

Pendant le déroulement du jeu, il se peut que les participants soient bloqués. Heureusement, des cartes indices sont à disposition des joueurs si besoin. Pour chacune des étapes les joueurs peuvent utiliser (en cas de nécessité) 1 à 3 cartes indices. Chaque étape ne doit pas dépasser les 15 minutes afin de garder l'attention des joueurs et de rester dans les temps .

Il est important que le maître du jeu soit attentif au déroulement du jeu pour donner les indices aux joueurs.

## Quelques règles à respecter

Pour chacune des étapes, il faut qu'une durée de 5 minutes au minimum soit écoulée avant de donner le 1er indice. Le maître du jeu donne les indices par intervalle de 5 minutes (soit 5"/10"/15") lorsque les joueurs en font la demande.

Toutefois, si les 5 minutes d'intervalle sont dépassées et que les joueurs sont bloqués mais ne demandent pas d'indice, alors le maître du jeu peut donner un indice s'il l'estime nécessaire.

Il est important de respecter l'ordre des indices car chaque indice est de plus en plus évident.

Tout au long de la partie, les joueurs doivent inscrire le temps écoulé et le nombre d'indices utilisés par étapes sur la fiche de suivi de performance.



## Phase de debriefing

Ce Serious Game est un jeu qui associe un objectif sérieux avec un moyen ludique. Il a pour but d'accompagner les collaborateurs dans la rencontre de leurs collègues, la construction d'équipe mais aussi la maîtrise de leur environnement de travail. C'est pourquoi, à la fin de ce jeu, il faut vérifier que les joueurs aient appris sur leurs coéquipiers et l'organisation de leur entreprise.

### Que doit observer le maitre du jeu ?

Le maître du jeu est attentif au déroulement du jeu, il observe comment les joueurs se comportent, entre eux, si des joueurs sont passifs ou actifs. Souvent, un ou deux joueurs prennent le « lead » du jeu et ont tendance à étouffer les autres joueurs. Tous les comportements des joueurs sont bons à prendre en note.

De plus, il faut que le maître du jeu s'assure que les objectifs pédagogiques du jeu soient validés. Prenons exemple sur l'étape de l'organigramme : si les joueurs ne parviennent pas à faire l'organigramme de l'entreprise, il s'assure de le leur expliquer clairement.

### Fiche d'auto-évaluation

A la toute fin du jeu, lorsque les joueurs ont réussi à construire la fusée, le maître du jeu distribue la fiche d'auto-évaluation. Les joueurs remplissent la fiche (1 étant la moins bonne note et 5 la meilleure) en fonction de leur ressenti pour ensuite dresser un diagramme Spyder.

C'est à ce moment que les participants peuvent partager leurs ressentis à propos de la session de jeu qu'ils viennent de passer. Les joueurs s'expriment librement sur ce qu'ils considèrent avoir acquis, ce qu'ils ont aimé, si c'était une bonne ou mauvaise expérience, comment les autres joueurs se sont comportés, ce qu'ils auraient préféré approfondir etc. Attention toutefois à ne pas heurter la sensibilité de son ou sa collègue si on le critique ! La critique constructive et la bienveillance sont impératifs pour que cette dernière étape se déroule sans anicroche.

# Solutions des jeux

## Code Boite 1

Pour trouver le code de la première boîte il faut regarder attentivement la carte storytelling. En effet, on remarque que certains des chiffres présents à l'écran sont en couleurs. De plus, le bouton à droite de l'écran est placé en position noire. Si l'on met à la suite tous les chiffres de couleur noire, on obtient le code suivant :

5-9-2-3



## Code Boite 2

Le code de la boîte n°2 est caché à l'intérieur de la boîte n°1. Le code est le suivant :

4-3-2-1

## Code Boite 3

Pour trouver le premier chiffre, il faudra chercher, parmi les 4 drapeaux, celui qui est modifié. Dans cette série de drapeaux c'est le drapeau de Saint Marin qui est modifié. Dans l'original, les 3 maisons sont des tours.



*Version originale*



*Version modifiée*

La modification étant TROIS éléments, en l'occurrence des maisons, le premier chiffre sera TROIS.

Pour trouver les deux prochains chiffres, il faudra analyser rapidement les quatre drapeaux afin d'y trouver leurs couleurs.

NB : D'un point de vue technique, le noir et le blanc ne sont pas des couleurs mais des nuances.

Le drapeau de Saint Pierre et Miquelon possède QUATRE couleurs : le rouge, le vert, le bleu et le jaune.

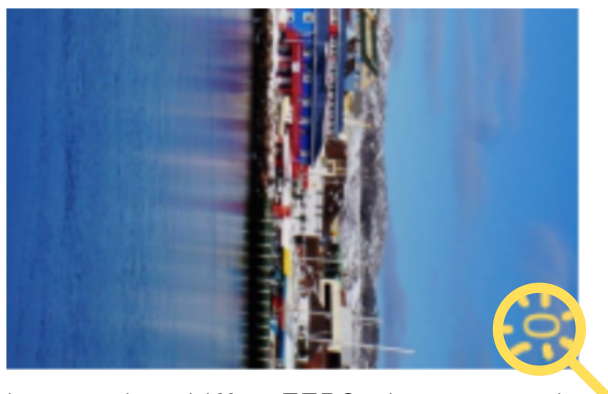
Le drapeau de Saint Marin possède CINQ couleurs : le rouge, le vert, le bleu, le jaune et le marron. Le drapeau de la Guinée-Bissau possède TROIS couleurs : le rouge, le vert et le jaune.

Le drapeau du Bhoutan possède DEUX couleurs : le rouge et l'orange.

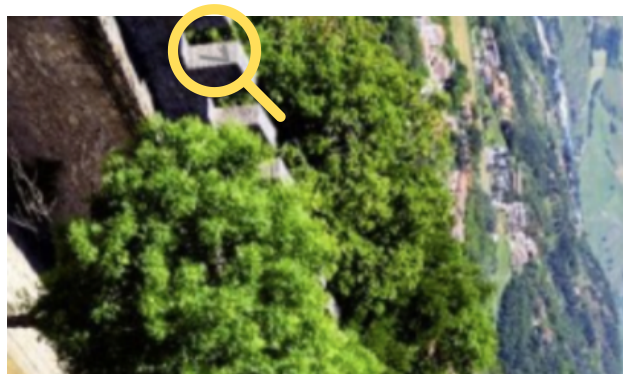
Le deuxième chiffre du code sera donc CINQ et le troisième chiffre sera DEUX.

## Code Boite 3

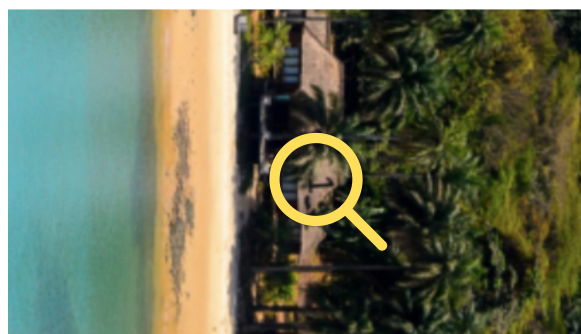
Le dernier chiffre du code est trouvé à partir de la moyenne des QUATRE chiffres trouvables dans les QUATRE paysages.



Le premier chiffre, ZERO, du paysage de Saint Pierre et Miquelon, est caché dans le soleil.



Le deuxième chiffre, SEPT, du paysage de Saint Marin, est caché dans un des créneaux de la muraille.



Le troisième chiffre, UN, du paysage de la Guinée-Bissau, est caché sur le toit d'une paillote.



Le quatrième chiffre, HUIT, du paysage du Bhoutan, est caché dans la colline au-dessus du temple.

La moyenne de ces QUATRE chiffres est de QUATRE  $\Rightarrow (0+7+1+8) / 4 = 16 / 4 = 4$ .

NB : Il faut prendre en compte ZERO dans le calcul, c'est bel et bien un chiffre.

Le code est donc :

3-5-2-4

# Code Boite 4

Pour cette boite, le maitre du jeu peut décider d'utiliser un cadenas à code ou bien à clé. Dans les deux cas, c'est à lui de donner la solution pour ouvrir la boite n°4 lorsqu'il juge que les joueurs ont réussi l'activité de la boite n°3.

# Code Boite 5

La solution du casse tête est la suivante :

1

Ca me fait éire (VENDEE)

Je suis mal à l'aise

Bouiner (NORMANDIE)

N'avancer à rien

Aller shloff (LORRAINE)

Allez se couder

Ca me daille (SUD OUEST)

Je suis embêté

On se dit quoi (NORD)

On se tient au courant

2

I have a frog in my throat

You are putting you on a pig

Faire quelque chose de non essentiel

J'ai un chat dans la gorge

You stole someone's thunder

S'approprier le travail d'un autre

Un monchu (HAUTE-SAVOIE)

Des enfants

Des marmottes (BRETAGNE)

Un touriste



Code Boite 5

3

To pay through the nose

Y laisser un bras

Il pleut des cordes

It's raining cats and dogs

On n'apprend pas à un vieux singe à faire la grimace

You don't teach granny to suck eggs

Une rigolade

On se fait une bonne risata (CORSE)

4

When pigs might fly

Un Mée

Un Pêlo (LYON)

Quand les poules auront des dents

To smell a rat

Il y a anguille sous roche

Tâter le terrain

I could eat a horse

To test the waters

Jeter l'éponge

Après la pluie vient le beau temps

To throw in the towel

Après la pluie vient le beau temps

Le code obtenu une fois le casse-tête résolu est :

2-5-1-6

## Code Boite 6

Réponse aux énigmes :

1. Faites en sorte que votre lunette soit aussi propre que votre assiette. REPONSE: les toilettes
2. Parfois j'arrête de travailler parce que je suis bourée, la plupart du temps j'avale et je régurgite, qui suis-je ? REPONSE: l'imprimante
3. Charade :
  - a. Mon premier est le nom du serpent qui fait peur à Mowgli. Réponse : KAA
  - b. On fait de mon deuxième dans la cheminée. Réponse: Feu
  - c. Mon troisième divise quelque-chose en 3 parties égales. Réponse : Tier

REPONSE : Kaa-Feu-Tier = Cafetière (Machine à café)



Quand les 3 solutions ont été trouvées, il faut aller chercher les QR codes cachés autour de ces lieux.

Comment déchiffrer le tableau de bord ?

Au centre de la carte se trouve un panneau sur lequel il y a plusieurs couleurs (jaune, bleu, vert, rouge). Chaque couleur correspond à un chiffre : la jauge jaune a 3 carrés donc vaut 3, la jauge bleu vaut 1 etc... En scannant les QR codes, on obtient trois couleurs différentes qui se trouvent être celles sur le tableau de bord. L'ordre des couleurs est celui du tableau de bord (jaune, bleu, vert, rouge).

Le code est donc :

3-1-4

# Remerciements

Nous tenons à remercier Mme Rosati pour nous avoir accompagné et soutenu pendant toute la durée de notre projet de recherche et développement. Un grand merci aussi à David Simeray pour nous avoir aiguillé à chaque étape de notre projet à travers son expertise en création de Serious Game.

Également un grand merci à Lauranne Mercier et Élise Rosati pour le temps qu'elles nous ont accordé et de nous avoir permis de bien cerner la problématique d'Ubisoft Ivory Tower. Nous espérons que notre Serious game permettra de répondre au besoin qui nous a été exprimé.

Merci à toutes les personnes qui ont répondu à notre étude pour nous permettre de mieux comprendre notre problématique et les compétences à développer en matière d'intégration en entreprise. Merci aussi à Charles, Grégory et Romain d'avoir pris le temps de répondre à nos questions et de nous avoir aidé à comprendre le fonctionnement interne d'Ubisoft ainsi que la réalité de la problématique de notre projet.

Merci au président du club des Beaux-Arts de l'ECAM, Yves Manchon, pour son travail de dessinateur sur les personnages de notre jeu.

Merci à toutes les personnes qui se sont portées volontaires pour venir tester notre jeu. Cela nous a beaucoup appris et nous a permis d'avancer dans le développement et l'amélioration de notre Serious Game.

Finalement, nous tenons à remercier le challenge SuperForm d'avoir organisé ce challenge qui a été une véritable opportunité pour nous de créer tout un Serious Game.

L'équipe ECAM LaSalle X UBISOFT Ivory Tower

Alice Boissonnet  
Paul Vuillerme  
Antoine Khelifi  
Théo Blanc

# Bibliographie

Abbas, W. F. (2018). Enterprise Integration of Employee Onboarding Process Using Zachman Framework. International Journal of Engineering & Technology.

Bauer, T. N. (2010). Onboarding new employees: Maximizing success. SHRM Foundation.

Bauer, T. N. (2010). Organization socialization : The effective onboarding of new employees. APA handbook of industrial and organizational psychology, Vol 3: Maintaining, expanding, and contracting the organization., 51-64.

Brossat, c., Thomasset, L., Cote, D., & Certain, E. (2012). 10 Bonnes Pratiques favorisant la santé au travail en contribuant à la performance globale des PME. Carsat rhône-Alpes et Aminov conseil.

Entrepreneuriale, L. D. (2021, février 14). Les étapes clés pour bien intégrer un nouveau salarié dans le contexte de la pandémie. Récupéré sur Dynamite mag: <https://www.dynamique-mag.com/article/etapes-cles-integrer-nouveau-salarie.9943>

Klein, H. J. (2012). Are organizations onboard with best practice onboarding? The Oxford handbook of socialization (New York: Oxford University Press), 267-287.

Lacaze, D., & Perrot, S. (2010). L'intégration des nouveaux collaborateurs, enjeux et outils pour le développement de l'entreprise. Editions Dunod.

LaShawn, T. (2007). On-boarding: Maximising Productivity and retention. PM Boulevard.

Schutz, W. (2016). L'élément Humain, comprendre le lien entre estime de soi, confiance et performance. InterEditions.

Sondage des Editions Tissot : l'amitié au travail. (2014). Récupéré sur Editions Tissot: [https://www.editions-tissot.fr/page\\_contenu/sondage-etude/infographie-amitie-travail/](https://www.editions-tissot.fr/page_contenu/sondage-etude/infographie-amitie-travail/)