

Master Hes·so

**!nno**kick

## ESCAPE GAME VIRTUEL

JOURNÉE INNOVATION PÉDAGOGIQUE

25 MAI 2023



# EXPÉRIENCE IMMERSIVE D'UN ESCAPE GAME VIRTUEL DANS UN COURS DE FINANCE EN ECONOMIE D'ENTREPRISE

DEGOUMOIS FABIEN<sup>1</sup>, JOCELYNE MAJO<sup>2</sup>, OLGA KASATKINA<sup>1</sup>, PERRINE LEROY<sup>2</sup>

1: UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES WESTERN SWITZERLAND (HES-SO MASTER)

2: SCHOOL OF ENGINEERING AND MANAGEMENT CANTON DE VAUD (HEIG-VD)

CONTACT: [FABIEN.DEGOUMOIS@HES-SO.CH](mailto:FABIEN.DEGOUMOIS@HES-SO.CH)



# But du projet

Le projet vise à transformer un exercice « classique » de finance en **serious game numérique**.

Puis d'évaluer dans quelle mesure cette méthode peut être plus appréciée et efficace que la version traditionnelle.

- Le projet vise à numériser un exercice (existant) sous la forme d'un escape game virtuel qui puisse donner aux élèves une idée des compétences qu'ils ont acquises



# Le processus de création en 6 étapes clés

1. Identifier un sujet ou un exercice pour la révision du cours
  - Exercice de comptabilité pour un cours de finance
2. Identifiez un sujet qui intéresse votre public : Sport, voyage, cuisine, promenade en ville ou en forêt, etc. et imaginez un scénario = une trame narrative
  - Sport : vous êtes le créateur d'un nouvel équipement sportif et une grosse industrie essaie de vous le voler.
3. Prendre des photos de l'ambiance du jeu (2 photos = 1 pièce)
  - Photos des vestiaires et des terrains de gym

# Le processus de création en 6 étapes clés



# Le processus de création en 6 étapes clés

4. Préparer le scénario pédagogique : exercices et problèmes à résoudre, énigmes et indices
  - Chiffre d'affaires, ventes directes, comptes clients, etc. (d'une entreprise d'équipement sportif) à calculer.
5. Donnez-nous tout le matériel et les instructions
  - Travailler ensemble !
6. Testez-le ! D'abord avec des collaborateurs ou des utilisateurs potentiels, puis avec votre groupe cible.
  - Voyons les résultats.

# Test avec les étudiant·es

Qui : Etudiant·es en Master Innovation et développement produit et services

Quel contexte : Cours de finance : exercice de comptabilité

Master Hes·SO  
**!nno**kick

Quand : Il y a deux semaines avec les étudiant·es présents aujourd'hui

Combien : 10 équipes de 1 à 3 étudiant·es

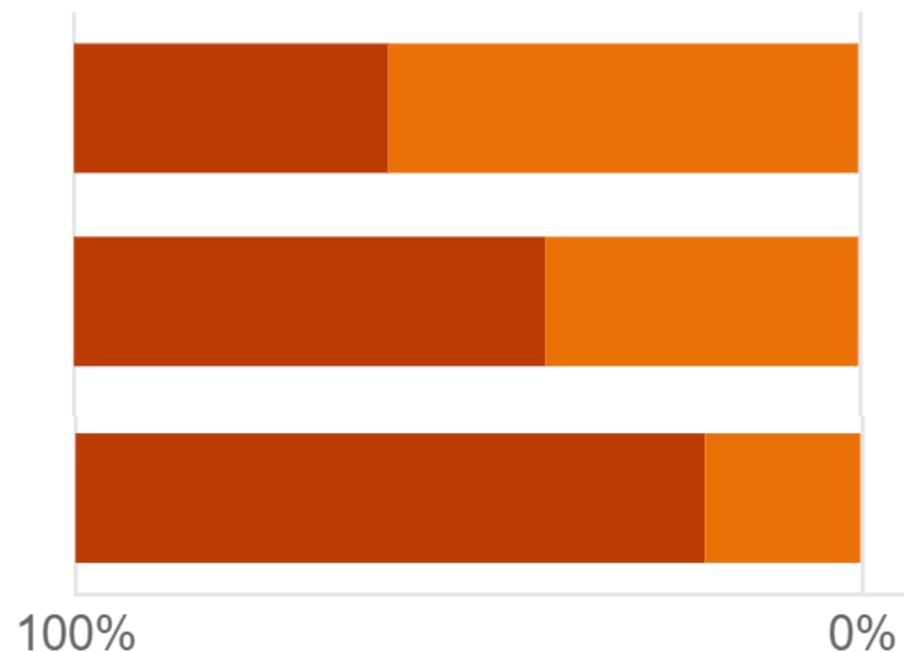
Conditions : A distance et en présence

# Retour d'expérience des étudiant·es

1. Le défi qui devait être relevé et réalisé dans l'exercice était intéressant

2. J'avais les connaissances préalables nécessaires pour aborder cet exercice

3. Le caractère ludique de l'exercice était intéressant



■ D'accord    ■ Plutôt d'accord    ■ Pas d'accord    ■ Pas du tout d'accord    ■ Sans opinion

# Retour d'expérience des étudiant-es

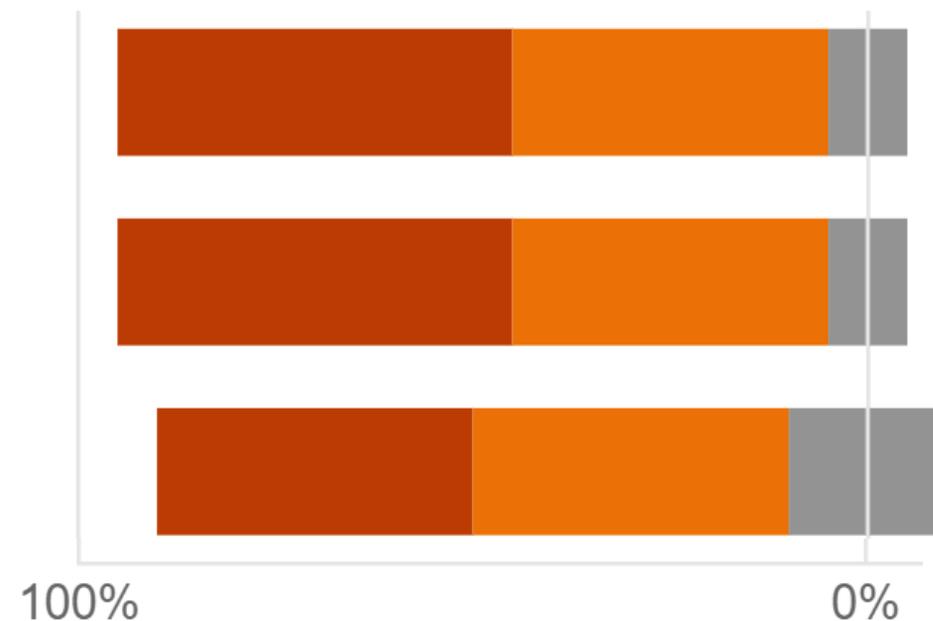
4. Cet exercice m'a permis d'apprendre et d'acquérir ce qui était prévu par le cours.

5. J'ai le sentiment que cet exercice a mieux ancré le matériel théorique présenté qu'un exercice "classique"

6. J'ai l'impression que cet exercice m'a aidé à apprendre plus vite qu'un exercice "classique"

Faut-il maintenir cet exercice au programme ?

■ D'accord   ■ Plutôt d'accord   ■ Pas d'accord   ■ Pas du tout d'accord   ■ Sans opinion



Average score: 4.60 / 5



# Retour d'expérience des étudiant-es

Fun, on apprend en s'amusant

J'aime beaucoup Fun !

Motivant et permet de mieux comprendre ses erreurs

Amusant

Méthode d'apprentissage très intéressante, très pertinente

Le concept est original !

Comme première version c'est super !

Je pense qu'il y a un moyen de construire quelque chose de grand à partir de cette idée.

Je pense que ça facilite l'apprentissage.

C'est cool d'avoir un amusement interactif



Motivating relevant  
cool great Fun like  
better fun original  
interesting easier Learning interactive  
Learn

# Retour d'expérience des étudiant·es

Qu'avez-vous apprécié / moins apprécié ?

Est-ce que cela vous a aidé pour la révision de l'examen d'hier et si oui dans  
quelles mesures ?

# Merci de votre attention et place au jeu !!



<https://virtual-escape-game.aboutblank.ch/>

**Hes·so**

