



Un projet commun

- * 1^{er} projet national des SPPPI initié en Club des SPPPI et co-financé par les SPPPI
- * Illustration d'une action commune de sensibilisation et de prévention de la population face aux risques industriels majeurs
- * Média complémentaire aux campagnes d'information pilotées par les SPPPI
- * Présentation d'une maquette aux Assises Nationales des Risques technologiques le 11 Octobre 2012
- * Jeu complet disponible depuis la rentrée 2013

Le principe

Un serious game pour...

- * Comprendre les risques
- * Acquérir les bons réflexes et les bons comportements
- * Approfondir ses connaissances
- * Se placer en situation d'acteur
- * Apprendre avec plaisir !

Le jeu doit...

- * Interpeller (dans le sens positif)
- * Proposer du contenu réaliste et des informations représentatives
- * Proposer une forme ludique qui valorise le fond
- * Surprendre le joueur, le challenger
- * Favoriser la réutilisation pour « revivre l'expérience »

Le jeu ne doit pas...

- * Infantiliser le joueur
- * Le culpabiliser
- * Le traumatiser
- * L'emmener dans un univers trop délirant

Une famille, un scénario

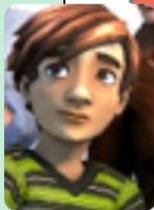
Le père,
gérant d'un ERP



La mère, en route
pour son travail
après avoir
déposé sa fille

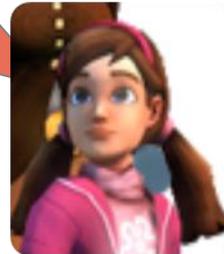


Le fils, adolescent
sur le chemin
du Lycée



Une explosion
dans l'usine voisine
avec constitution
d'un nuage toxique

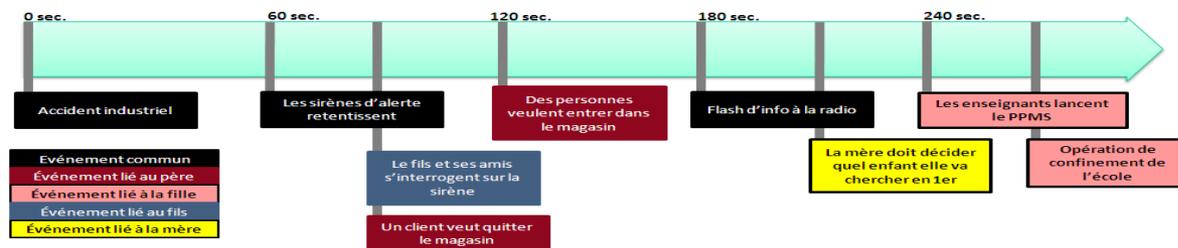
La fille, en classe
dans une école
primaire



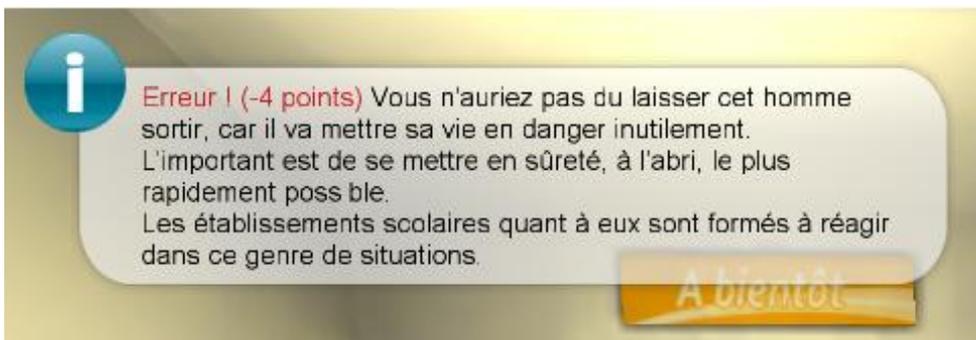
Sauront-ils prendre les bonnes décisions ?

Une mécanique réaliste

- * Un jeu qui se déroule en temps réel et qui respecte la chronologie d'un accident industriel
- * La possibilité de passer à tout moment d'un joueur à un autre
- * Des décisions à prendre avec système de points qui conditionne la survie du personnage dans le jeu



Apprendre à appliquer les consignes pour sauver des vies



Comment l'apprenant est informé ?

- * En faisant (calfeutrer, allumer la radio, trouver des objets)
- * En écoutant (les messages à la radio, les différents personnages comme la maîtresse d'école)
- * En lisant (feed-backs encadrés qui sont censés être ouverts par le joueur, mettant le jeu en pause, ce qui laisse tout le loisir de les lire)
- * En observant (animation par exemple du garçon qui prend feu dans la démo, ou du personnage qui se gratte)

Un outil primé



Les IRISES
Forum d'information sur les
Risques majeurs
Éducation et sensibilisation
Les 26 & 27 juin 2013 à Albertville

IRIS de Platine remporté dans
la catégorie
Nouvelles Technologies de
l'Information
et de la Communication





Pour plus d'information :

Contact : alerte.spppi@gmail.com

Page Facebook : Alerte risques