



# Juicy Learning

by Serious Factory

LA MÉTHODE EN 9 ÉTAPES



SERIOUS  
FACTORY

# Les 9 étapes de la méthode Juicy Learning®



## Les 9 étapes de la méthode Juicy Learning®

Le Juicy Learning® est une forme de Digital Learning. Elle vise à booster l'engagement et la rétention. Pour ce faire, le Juicy Learning emprunte certains codes des jeux vidéo, notamment la notion de «juiciness». La juiciness est la qualité d'un élément interactif fun et attractif, et passe principalement par des feedbacks visuels et sonores : animations, récompenses, bruitages, etc. Le tout apporte un sentiment de satisfaction à l'apprenant. On dit alors que l'élément en question est «juicy».

Fort des centaines de projets de Digital Learning développés en plus de 12 ans d'existence, et éprouvés par plus de 300 clients, Serious Factory a mis au point une méthodologie de conception en 9 étapes clés. Notre méthode de conception d'un projet de Digital Learning a évolué avec le temps pour répondre aux spécificités du support développé. Initialement réfléchi pour réaliser des Serious Game, elle s'est précisée avec le besoin de faire de l'Immersive Learning, pour aboutir aujourd'hui à une version en 9 étapes permettant de réaliser un projet de Juicy Learning®, une véritable Expérience.



## 1. Définir l'objectif pédagogique, la cible et le concept

Avant toute chose, il convient de définir clairement pourquoi vous réalisez votre Expérience. Il est donc important de se poser les bonnes questions avant de commencer. Le plus souvent, votre projet va répondre à un besoin stratégique pour l'entreprise et dans ce cas, vous devrez identifier quelle problématique il va résoudre.

### Quel est l'objectif pédagogique de l'expérience ?

L'objectif doit tenir en une ligne simple : Quelle est la raison d'exister de votre expérience ? L'objectif pédagogique démarre par un verbe d'action et doit s'appuyer sur la taxonomie de Bloom :

### Habilité

### Description



#### Mémoriser

Mémoriser et restituer des informations dans des termes voisins de ceux appris.



#### Comprendre

Traduire et interpréter de l'information en fonction de ce qui a été appris.



#### Appliquer

Sélectionner et transférer des données pour réaliser une tâche ou résoudre un problème.



#### Analyser

Distinguer, classer, mettre en relation les faits et la structure d'un énoncé ou d'une question.



#### Évaluer

Concevoir, intégrer et conjuguer des idées en une proposition, un plan, un produit nouveau.



#### Créer

Estimer, évaluer ou critiquer en fonction de normes et de critères que l'on se construit.



## Quelle est la cible de votre expérience ?

Qui va utiliser votre module ? Cela va impacter votre manière d'écrire (champ lexical, style orthographique, etc.). Cela va également influencer votre conception et votre façon de construire votre Expérience. Selon que votre cible est à l'aise ou non avec l'outil informatique, vous ne conceptualiserez pas dans la même direction.

Vous évaluerez également le niveau de connaissance de votre cible en rapport avec l'objectif du module. Vous ne demanderez pas les mêmes choses à votre apprenant selon qu'il découvre un sujet ou qu'il est censé le maîtriser.

## Quel est le concept de votre expérience ?

L'idée derrière cette question est de définir quelle forme va prendre votre module. Une expérience à la 3<sup>ème</sup> ou 1<sup>ère</sup> personne ? Un escape game ou un cours descendant ? Décrivez rapidement, en quelques lignes, à quoi ressemblera votre projet.

Les 9 étapes de la méthode

# Juicy Learning®



## 2. Identifier les messages clés

À cette étape, notez l'ensemble des notions dont l'apprenant doit se souvenir à la fin du module. Ce sont les points clés de contenu qui viendront faire progresser l'apprenant sur le savoir-faire, le savoir-être ou des connaissances. En règle générale, comptez environ 5 messages clés. La maîtrise de l'ensemble des messages clés par l'apprenant signifiera l'atteinte de l'objectif pédagogique défini dans l'étape 1. S'il y en a trop, c'est sûrement que l'Expérience doit être découpée en plusieurs sous-modules.

## 3. Construire l'architecture

À ce stade, vous avez défini les grandes lignes de votre projet. Il s'agit maintenant d'en dessiner les contours. L'important ici est de poser les différentes étapes clés de votre module. C'est à cette étape que vous allez réfléchir à votre scénarisation. Quel rythme vous souhaitez donner à votre Expérience, non pas en termes de contenu mais en termes de progression de l'histoire.

Vous devrez également définir quels seront les personnages qui interviendront dans votre histoire ainsi que les lieux qui seront parcourus.

Dans Virtual Training Suite, il suffit de poser les Scènes dans le graphe et de définir votre casting (la liste des personnages utilisés dans le projet). Habituellement, cela va de pair avec la notion de storyboard. Vous pouvez également profiter de cette étape pour rédiger un document de conception.

En règle générale, dans une expérience pédagogique pertinente, il y a une introduction qui présente l'Expérience, une mise en situation et enfin, une conclusion qui vient débriefier les actions de l'apprenant.

# Les 9 étapes de la méthode **Juicy Learning®**

## **4. Répartir les messages clés**

Une fois l'architecture de l'Expérience posée, il faut répartir les messages clés précédemment définis dans l'étape 2. Un message clé peut se retrouver à plusieurs endroits dans le scénario. L'important dans cette étape est de se rendre compte du rythme de votre Expérience. Si les messages sont mal répartis, votre scénario sera déséquilibré et vous risquez de perdre l'attention de votre apprenant.

Cette étape a un second rôle important au moment de la conception : choisir le type d'interaction que l'on veut voir apparaître pour chaque message clé (entre une phrase à choisir et un mini-jeu spécifique, chaque message clé a une importance variable).

Cette étape consiste donc à clarifier l'approche pédagogique.

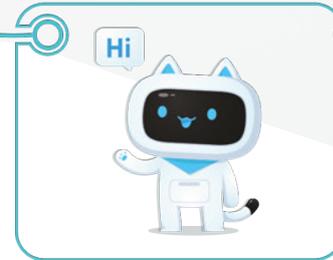
## **5. Écrire le scénario idéal**

Nous allons maintenant passer dans une nouvelle phase de production : la réalisation. Jusqu'à présent, nous avons fait en sorte de préparer et de cadrer au mieux notre projet. Dans l'étape précédente, nous avons défini tout ce qui va se passer, mais pas nécessairement dans quel ordre. L'intérêt de la méthode Juicy Learning® est de permettre de s'adapter à l'apprenant, cela passe notamment par identifier qu'il ne va pas nécessairement atteindre l'objectif pédagogique immédiatement.

Le chemin idéal est cependant ce cas précis : l'apprenant passe par le chemin d'apprentissage le plus rapide. Nous savons où nous allons et nous pouvons commencer à rédiger le chemin idéal. Cela consiste à construire le chemin où tout se déroule bien, où l'apprenant réalise l'ensemble des bons choix. Attention, il n'est pas important de rédiger les propositions fausses pour le moment.

Faites également attention à ne pas perdre trop de temps dans la construction de vos interactions ou de votre mise en scène. Le principal dans cette étape est de poser sur le papier le fil complet de votre scénario.

# Les 9 étapes de la méthode Juicy Learning®



## 6. Créer des alternatives

La trame idéale étant rédigée, vous pouvez maintenant rédiger l'ensemble des branches parallèles et des alternatives. Où et comment je vais tester mon apprenant ? Quelles seront les conséquences de ses erreurs et quels en seront les impacts sur le scénario ? Dans cette étape on identifie idéalement la progression pédagogique de l'apprenant.

Cette étape se cantonne cependant à permettre les erreurs et faire en sorte que la simulation ait toujours du sens.

*En pratique, vous allez souvent jongler entre les étapes 5 et 6. Le but de cette méthode est de vous donner des lignes directrices, mais le principal est surtout de ne pas rester bloqué devant votre copie.*

## 7. Évaluer avec des scores et débriefing

Une nouvelle étape a été franchie. Votre scénario est maintenant jouable de bout en bout. Vous avez une Expérience bien scénarisée. Il est temps de faire grandir votre apprenant en lui expliquant comment s'améliorer et tirer le meilleur parti de ses erreurs. Rien n'empêche de réfléchir à votre concept de débriefing / scoring en amont, bien au contraire, mais nous vous conseillons de le mettre en place qu'une fois votre Expérience construite. Il sera bien plus simple d'y intégrer votre score et également plus facile d'identifier les interactions qui mériteront d'être commentées lors d'un débriefing.



## 8. Apporter à votre expérience la Juiciness qu'elle mérite

À ce stade du projet, vous avez construit l'ensemble de votre Expérience. Elle est solide pédagogiquement et scénaristiquement. Le but est maintenant de passer un cap supérieur et de rendre le tout Juicy !

Pour ce faire, 2 points importants : sound design pertinent et graphismes de qualité.

Le sound design est un point délicat car il vaut mieux ne pas sonoriser l'expérience plutôt que de mal la sonoriser. Un bon sound design va renforcer l'immersion grâce à des bruitages ou des musiques d'ambiance, et booster la rétention en renforçant les messages pédagogiques grâce à des récompenses sonores. Réfléchissez donc bien, et dès que possible, à son usage, et testez régulièrement le rendu.

Petit conseil : attention au volume de la musique par rapport aux voix.

Pour les graphismes, la première règle est de faire avec vos moyens. Préférez systématiquement l'homogénéité à l'ambition. Il est préférable de créer un univers cohérent de bout en bout plutôt que quelques passages très aboutis visuellement mais qui vont jurer avec d'autres séquences qui n'ont pas bénéficié du même niveau de traitement. Comme le sound design, un bon graphisme est un graphisme qui va renforcer l'immersion et booster la rétention.

Répondez aux questions suivantes et intégrez le fruit de vos réflexions dans votre Expérience :

- Qu'est-ce qui fait que mon scénario est Juicy ?
- Qu'est-ce qui pousse mon apprenant à terminer le scénario ?
- Qu'est-ce qui le pousse à refaire l'expérience ?

# Les 9 étapes de la méthode Juicy Learning®



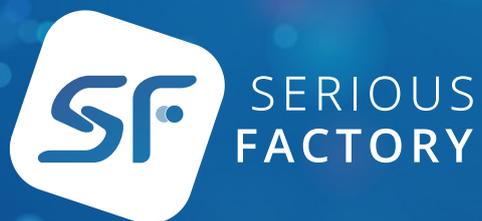
## 9. Relire et déployer

Votre projet est bientôt terminé !

Vous arrivez dans la dernière ligne droite. Il est temps de faire tout beau, tout propre. Ne négligez pas cette dernière étape de tests et de relecture qui est très importante. Prenez le temps de faire relire votre projet par des yeux extérieurs. Si vous avez la possibilité de réaliser des tests utilisateurs, c'est parfait. Ces derniers auront la distance nécessaire pour vous notifier les quelques points que vous n'auriez pas vus, comme de corriger les dernières coquilles de textes et les derniers petits bugs qui pourraient subsister.

Une fois que tout est relu, validé et contrôlé, vous pouvez publier votre expérience.

*Nous vous invitons à jeter un œil à la section « Bonnes pratiques » de VTS notamment les parties « Optimisation et Performances » et « Packaging » afin d'optimiser votre projet.*



## Contact

**Nicolas KLAUDEL**

Training Manager

[vts-formation@seriousfactory.com](mailto:vts-formation@seriousfactory.com)