

Cette étude s'est faite à partir du « Guide EDILUDE, 150 jeux de formation pour l'entreprise et l'insertion » [Edilude, 95].

Nous avons sélectionné des jeux qui sont susceptibles d'être mis sous support Multimédia. Pour ce faire nous nous sommes intéressées à ceux qui permettent aux personnes formées d'avoir des compétences en gestion de projet et gestion d'équipe ainsi qu'en organisation (dans un objectif de projets collectifs ou d'enseignement au sein du département Génie Productique de l'INSA de Lyon). Donc, plus des jeux à thématique production et / ou formation (favoriser les rubriques entreprise et enseignement du guide).

Les jeux présentés dans Edilude peuvent être classés selon plusieurs critères :

<b>Durée du jeu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• moins de 2 heures</li> <li>• 2 heures à une demi journée</li> <li>• demi journée à 1 jour</li> <li>• plus de 1 jour</li> </ul>
<b>Nombre de joueurs</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 joueurs</li> <li>• 6 à 12 joueurs</li> <li>• &gt; 12 joueurs</li> </ul>
<b>Nature du jeu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formation</li> <li>• Société</li> <li>• livres</li> <li>• Séminaires ludiques</li> </ul>
<b>Forme et présentation (qualité du matériel)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acceptable (codé C dans notre tableau)</li> <li>• Bonne (B)</li> <li>• Excellente (A)</li> </ul>
<b>Besoin d'animateur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sans animateur</li> <li>• animateur occasionnel</li> <li>• animateur professionnel</li> </ul>
<b>Public</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• insertion</li> <li>• entreprise</li> <li>• enseignement</li> </ul>
<b>Rubriques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Commerce - Distribution - Marketing</li> <li>• Communication - Relation humaines</li> <li>• Comptabilité</li> <li>• Connaissances de base - Remise à niveau</li> <li>• Création d'entreprise</li> <li>• Développement personnel</li> <li>• Formation de formateurs</li> <li>• Formations juridiques et socio-économiques</li> <li>• Formations littéraires et linguistiques</li> <li>• Gestion commercial - Technique de vente</li> <li>• Gestion de l'entreprise</li> <li>• Gestion du personnel - Relations sociales</li> <li>• Gestion financière</li> <li>• Immobilier - Banques - Assurances - Industrie diverses</li> <li>• Insertion</li> <li>• Management - technique de direction</li> <li>• Méthode de travail - Efficacité personnelle</li> <li>• Négociation</li> <li>• Production - Qualité - Stocks</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stratégie</li> </ul>
<b>Support</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sans support</li> <li>• Avec support</li> <li>• Avec Informatique</li> <li>• Avec support et informatique</li> </ul>
<b>Type d'activité ou topologie de fonctionnement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Activité parallèle</b> : individus en étoile autour du formateur</li> <li>• <b>Activité coopérative</b> : individus communiquant entre eux</li> <li>• <b>Activité concurrente</b> : compétition entre individus</li> <li>• <b>Activité coopérative et concurrente</b> : sous groupes concurrents. Coopération au sein d'un sous-groupe.</li> </ul>
<b>Ordre de grandeur du prix</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• moins de 1000 F</li> <li>• entre 1000 et 5000 F</li> <li>• entre 5000 et 15000 F</li> <li>• entre 15000 et 30000 F</li> <li>• plus de 30000 F</li> </ul>

Pour être conforme au chapitre III sur les jeux, nous ne nous intéresserons qu'au jeu qui présente un nombre de joueurs minimum inférieur ou égal à 8, limite imposée par notre étude sur les animations de jeu de rôle et entreprise (voir tableau).



