

## Table des matières

<b>Remerciements</b> .....	<b>7</b>
<b>Préface</b> .....	<b>9</b>
<b>Introduction</b> .....	<b>11</b>
<b>Apprendre par le jeu</b> .....	<b>19</b>
<b>Partie 1</b>	
<b>Objectifs</b> .....	<b>39</b>
Étape 1 : Les objectifs d'apprentissage.....	41
Étape 2 : Analyse des besoins et intégration pédagogique.....	49
<b>Partie 2</b>	
<b>Mécaniques</b> .....	<b>67</b>
Étape 3 : Mécaniques de jeu .....	69
Étape 4 : Mécaniques d'apprentissage et modalités de jeu .....	83
Étape 5 : Univers de jeu et narration.....	95
<b>Partie 3</b>	
<b>Prototypage</b> .....	<b>107</b>
Étape 6 : Prototypage .....	109
Étape 7 : Développement.....	119
Étape 8 : Modèles économiques et stratégies de diffusion .....	131
<b>Partie 4</b>	
<b>Évaluation</b> .....	<b>139</b>
Étape 9 : Évaluation et transfert des apprentissages .....	141
Étape 10 : Évaluation de l'expérience ludique et de l'usabilité.....	153
<b>Conclusion</b> .....	<b>159</b>
<b>Glossaire</b> .....	<b>163</b>
<b>Bibliographie</b> .....	<b>169</b>