

### Source de connaissance

Le contenu est structuré à partir d'une source de connaissances. Selon les contextes, cette source peut être :

- le spécialiste (l'enseignant, le chercheur, le journaliste, qui détient le savoir)
- l'ensemble des documents dans lesquels je puise mes sources
- les collaborateurs (joueurs, collègues, débattants...)

### Médiation : structuration de la connaissance

Cette structuration est mise en oeuvre à travers une médiation, qui peut être :

- l'ingénieur pédagogique (rompu à cette pratique, il organise rigoureusement tout ce que la source lui apporte)
- l'interface (jeu ou application, dont l'ergonomie et le processus d'utilisation guide et facilitent cet exercice pour tout un chacun)

### Structure obtenue

La structure obtenue agence les idées de la source dans une carte mentale rigoureuse, grâce à l'exploitation des liaisons logiques par les composants conceptuels essentiels.

À cette structure est associée la banque de contenus multimédia détaillés qui lui a été associée au fil de sa composition (textes rédigés, illustrations, extraits vidéos, interactivités encapsulées...)



## Règles de mise en forme pour l'exportation

En se basant sur les types de liaisons logiques, et sur les types de composants conceptuels essentiels, qui peuvent se trouver dans une telle structure : un règle de mise en forme a été édifiée, spécifique au type d'exportation que l'on a visé.

Par exemple :

- Règles de mise en page pour une parution print ou web, comprenant l'apparence et la présentation des listes, des ensembles et sous-ensembles, des relations à présenter...

- Règles de sélection de contenus et de format d'interactivité, précisant quel type de quizz ou de mini-jeu permet d'investir avec pertinence la nature d'une portion de cette structure : activités de listage, de catégorisation, de déduction...

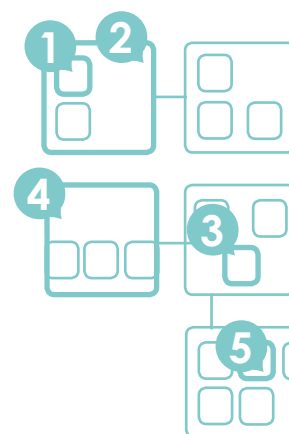
- etc.



## Scénario englobant et assets spécifiques

On peut vouloir baliser un parcours d'exploration précis, ou d'intégrer les éléments générés dans un écran plus contrôlé, telle une narration linéaire, une arborescence de parcours, ou encore une séquence pédagogique prédéfinie.

On structure alors cet écran, en précisant ses noeuds et ses chemins, et en lui intégrant les assets complémentaires requis.

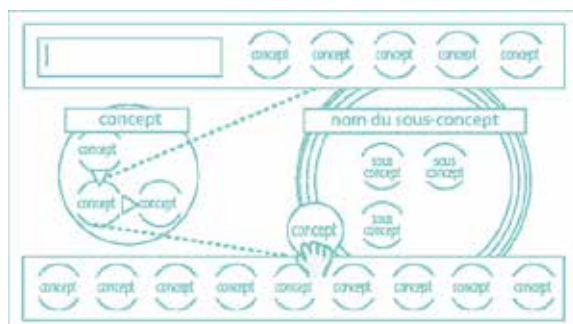


## Génération dynamique

Enfin, la production est générée dynamiquement, en puisant dans les contenus de la structure, et en leur donnant la forme dictée à la fois par les couches des règles d'exportation et du scénario englobant.

### Les fondations : les micro-activités

Les micro-activité (celles qui sont intégrées pour la mise en forme dynamique du contenu, ou encore celles qui pourraient être mise en oeuvre dans la mécanique de jeux plus développés) sont fondamentalement très proches de la mécanique d'usage de l'interface.



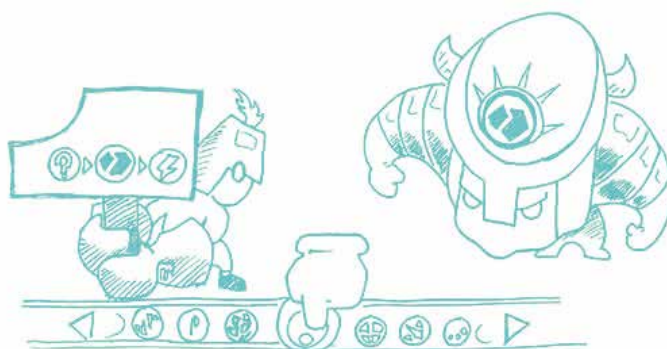
Cette même mécanique qui facilite l'analyse et la structuration des idées.

Ainsi, concevoir une bonne mécanique de base pour l'interface-jeu, assurerait le succès de sa réexploitation ou sa déclinaison dans des formats plus développés.

### Jeux d'un nouveau genre

Cette mécanique de base se doit d'être bonne. Et si elle est bonne, elle devrait pouvoir donner naissance à des petits jeux mobiles simples mais efficaces, ludiquement à la hauteur de la concurrence addictive.

Au-delà, parvenir à créer une mécanique de réflexion ludique et dynamique ouvrirait la voie à une nouvelle génération de jeux vidéos ambitieux, basés sur, ou intégrant, cette mécanique.



### Oeuvres transmédias, oeuvres inversées...

En intégrant les étapes de structuration au sein d'un service en ligne, ou dans l'éditeur d'un jeu au contenu pré-balisé, le joueur-utilisateur peut composer et générer sa structure de contenus pour en voir généré dynamiquement sa propre création : jeu de cartes personnalisées, niveau de jeu vidéo, histoire imprimable, ou tout autre résultat partageable.

Dans cette dynamique, il n'est plus juste en train de découvrir ou intégrer une logique. Il est en train de construire une logique, soit en recherchant la bonne (dans le cas d'un cadre pré-balisé), soit en la définissant lui-même (dans un cas où il est entièrement libre).