

# Media Serious Game: a serious game as an introduction to HES studies

**Dominique Jaccard, Gabor Maksay and Jarle Hulaas**

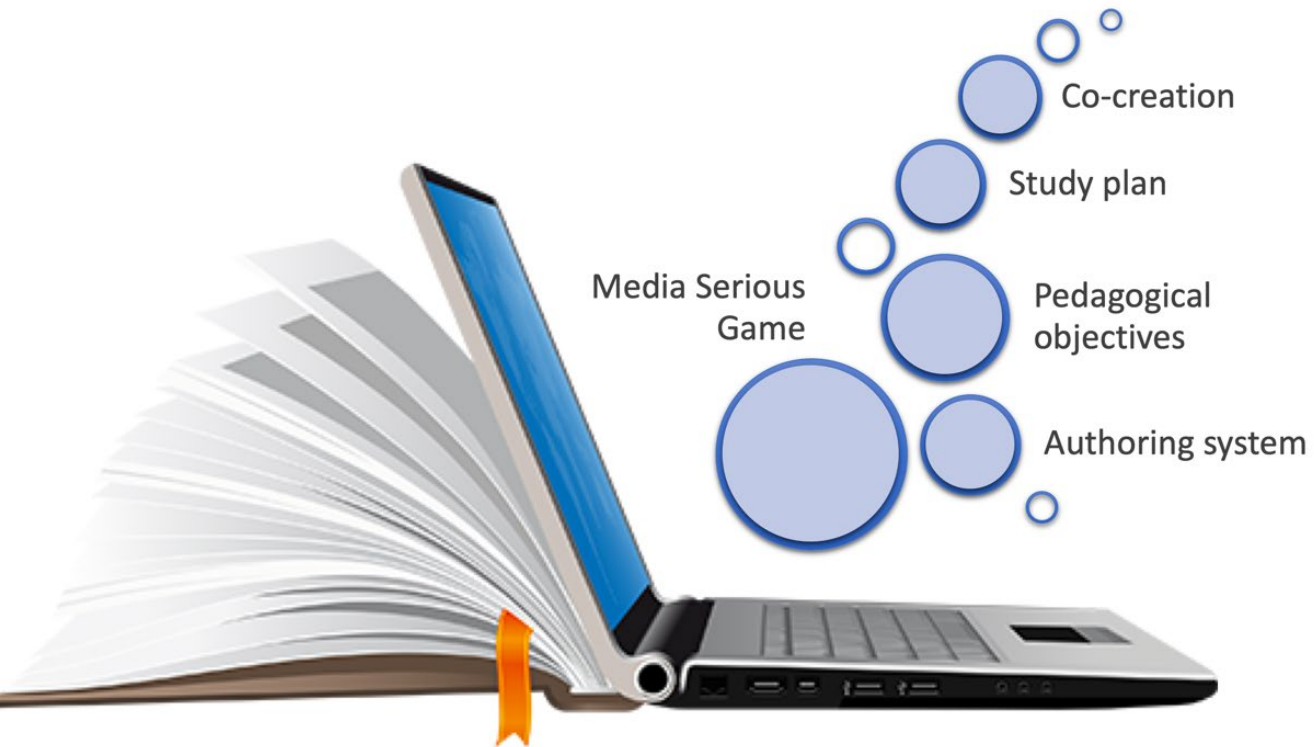
University of Applied Sciences  
of Western Switzerland (HES-SO)  
HEIG-VD  
Media Engineering Institute

## Targeted issues



- Start of HES Bachelor studies
  - New pace of study
  - New pedagogical methods
  - New teachers
  - More autonomy and responsibility
  
- Media Engineering curriculum
  - Vision of future job
  - Understanding a multidisciplinary study plan

# Objectives and means



## Objectives

- Give an overview
- Show the HES study pace
- Tease



## Means

- Dedicated course
- Two immersive weeks
- At the very start of the studies
- Serious Game ++

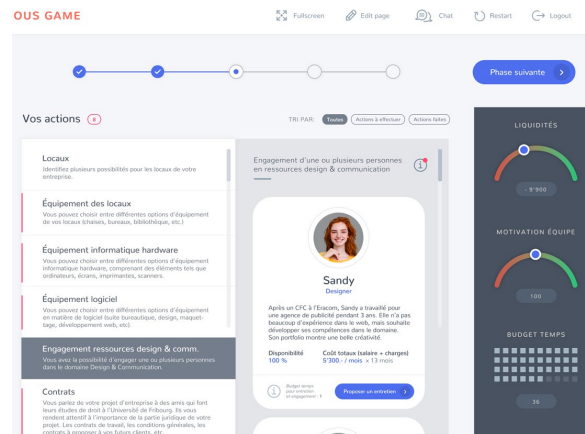
# Basic idea: an integrated simulation



Team work



Role playing



Software simulation



Production of documents

# (Co-) Development

# A multidisciplinary team

## Teachers:

- Management
- Programming
- Communication
- Marketing
- Project management
- UX
- Multimedia

Computer  
engineers

Graphic  
designer

## Chosen scenario



- Integration of the multidisciplinary aspects of the study plan

# Establish and manage a business

## PLAN IM - LA BOUSSOLE - A1/A2/A3

L'ensemble des savoirs, des savoirs-faire, des procédés et des termes ...

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6
... de la communication humaine à la communication médiatisée par les technologies numériques et la conception de produit média (modules Cx1) ... et du marketing digital (Modules Cx2)					
<b>C11 (4)</b> <b>Bases théoriques de la communication</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases de la communication humaine (72)</li> <li>Outils et méthodes de travail (48)</li> </ul>	<b>C21 (7)</b> <b>Bases pratiques de la communication</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Communication visuelle et sémiologie graphique (48)</li> <li>Ecriture stratégique pour le digital (48)</li> <li>Production de contenu média I (64)</li> </ul>	<b>C31 (6)</b> <b>Contenus média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Techniques audio-visuelles (48)</li> <li>Production de contenu média II (52)</li> <li>Techniques des médias imprimés (48)</li> </ul>	<b>C41 (4)</b> <b>Conception de produit média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Interaction/ergonomie des interfaces (72)</li> </ul>	<b>C51</b> <b>User eXperience Lab</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Architecture de l'information et analyse ergonomique (56)</li> <li>Laboratoire expérience utilisateur (48)</li> </ul>	
<b>C12 (4)</b> <b>Bases théoriques et pratiques du marketing</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Marketing et développement de produit (24)</li> <li>Recherche/analyse clients &amp; publics-cibles (24)</li> <li>Marketing digital I (48)</li> </ul>	<b>C22 (4)</b> <b>Analyse de marché et stratégie marketing</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analyse de marché (32)</li> <li>Marketing digital II (32)</li> </ul>	<b>C32 (4)</b> <b>E-commerce et marketing stratégique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>E-commerce (32)</li> <li>Marketing stratégique (32)</li> </ul>	<b>C42 (3)</b> <b>Vendre un projet média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Du besoin à la vente du projet média (64)</li> </ul>	<b>C52</b> <b>Evaluation de produit/processus média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluation et optimisation de produit/processus média (64)</li> <li>Newsroom (40)</li> </ul>	
... des techniques de l'information et de la communication au service de l'ingénierie des médias					
<b>T11 (8)</b> <b>Bases scientifiques et techniques</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases des mathématiques (96)</li> <li>Bases de programmation (80)</li> </ul>	<b>T21 (6)</b> <b>Bases scientifiques et conceptuelles</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases de physique (64)</li> <li>De la donnée à l'information (64)</li> </ul>	<b>T31 (8)</b> <b>Application Web</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Architecture et déploiement (64)</li> <li>Programmation web (80)</li> </ul>	<b>T41 (6)</b> <b>Interfaces et interactions utilisateur</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Web &amp; mobile UI (80)</li> <li>Visualisation de données (64)</li> </ul>	<b>T51</b> <b>Développement hypermédia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Architecture orientée web (64)</li> <li>Développement mobile (64)</li> </ul>	<b>T61</b> <b>Digital trends</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Approfondissement média (20)</li> <li>Tendances numériques (64)</li> </ul>
<b>T12 (5)</b> <b>Technologies des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Document web (64)</li> <li>Protocoles et environnement Internet (48)</li> </ul>	<b>T22 (5)</b> <b>Technologies Web</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Infrastructure de données I (64)</li> <li>Programmation serveur (64)</li> </ul>	<b>T32 (4)</b> <b>Interopérabilité et infrastructure</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Infrastructure de données 2 (80)</li> </ul>	<b>T42 (4)</b> <b>Développement de produit média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Développement de produit média (80)</li> </ul>		
... de la bonne gestion d'un projet à la dimension financière					
<b>M11 (3)</b> <b>Économie des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Media serious game (32)</li> </ul>	<b>M21</b> <b>Gestion budgétaire (3)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestion budgétaire (44)</li> <li>Pilotage financier (20)</li> </ul>	<b>M31 (4)</b> <b>Gestion de projet</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestion de projet (64)</li> </ul>	<b>M41 (3)</b> <b>Modèles d'affaire des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Proposition de valeur (48)</li> </ul>	<b>M51</b> <b>Rentabilité de projet/produit média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Business plan (20)</li> <li>Mise en oeuvre d'une Startup (24)</li> <li>Systémique et complexité (24)</li> </ul>	
... d'une culture média en constante évolution					
<b>CM11 (en semaines préparatoires)</b> <b>Bases médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Base de management (40)</li> <li>Introduction à la communication visuelle (40)</li> <li>Préparation sciences techniques (40)</li> </ul>	<b>CM21 (3)</b> <b>Evolution des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Evolution des médias (32)</li> </ul>	<b>CM31 (2)</b> <b>Sociologie des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sociologie des médias (24)</li> </ul>	<b>CM41 (3)</b> <b>Droit des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Droit des médias (64)</li> </ul>	<b>CM51</b> <b>Veille technologique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Laboratoire de veille technologique (20)</li> </ul>	<b>CM61</b> <b>Profil professionnel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Profil professionnel (16)</li> </ul>
	<b>CM22 (3)</b> <b>Métiers des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Métiers des médias (32)</li> </ul>	<b>CM32 (2)</b> <b>Méthodologie de recherche</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Méthodologie de recherche (24)</li> </ul>	<b>CM42 (2)</b> <b>Veille sociétale</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Laboratoire de veille sociétale (20)</li> </ul>	<b>CM52 (6 ECTS)</b> <b>Stage professionnel</b>	<b>TB (14 ECTS)</b> <b>Travail de Bachelor</b>
... d'une approche interdisciplinaire de l'ingénierie des médias,					
1 ECTS == 30h de travail (dont une partie encadrée variable) / 30 ECTS par semestre/ 180 ECTS au total		(5 ECTS) I41 Projet d'articulation		IS1 (8 ECTS) Projet d'intégration	



# Communication and Marketing

## PLAN IM - LA BOUSSOLE - A1/A2/A3

L'ensemble des savoirs, des savoirs-faire, des procédés et des termes ...

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6
de produit média (modules Cx1) ... et du marketing digital (Modules Cx2)					
<b>C11 (4)</b> <b>Bases théoriques de la communication</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases de la communication humaine (72)</li> <li>Outils et méthodes de travail (48)</li> </ul>	<b>C21 (7)</b> <b>Bases pratiques de la communication</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Communication visuelle et sémiologie graphique (48)</li> <li>Ecriture stratégique pour le digital (48)</li> <li>Production de contenu média I (64)</li> </ul>	<b>C31 (6)</b> <b>Contenus média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Techniques audio-visuelles (48)</li> <li>Production de contenu média II (52)</li> <li>Techniques des médias imprimés (48)</li> </ul>	<b>C41 (4)</b> <b>Conception de produit média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Interaction/ergonomie des interfaces (72)</li> </ul>	<b>C51</b> <b>User eXperience Lab</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Architecture de l'information et analyse ergonomique (56)</li> <li>Laboratoire expérience utilisateur (48)</li> </ul>	
<b>C12 (4)</b> <b>Bases théoriques et pratiques du marketing</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Marketing et développement de produit (24)</li> <li>Recherche/analyse clients &amp; publics-cibles (24)</li> <li>Marketing digital I (48)</li> </ul>	<b>C22 (4)</b> <b>Analyse de marché et stratégie marketing</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analyse de marché (32)</li> <li>Marketing digital II (32)</li> </ul>	<b>C32 (4)</b> <b>E-commerce et marketing stratégique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>E-commerce (32)</li> <li>Marketing stratégique (32)</li> </ul>	<b>C42 (3)</b> <b>Vendre un projet média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Du besoin à la vente du projet média (64)</li> </ul>	<b>C52</b> <b>Evaluation de produit/processus média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluation et optimisation de produit/processus média (64)</li> <li>Newsroom (40)</li> </ul>	
... des techniques de l'information et de la communication au service de l'ingénierie des médias					
<b>T11 (8)</b> <b>Bases scientifiques et techniques</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases des mathématiques (96)</li> <li>Bases de programmation (80)</li> </ul>	<b>T21 (6)</b> <b>Bases scientifiques et conceptuelles</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases de physique (64)</li> <li>De la donnée à l'information (64)</li> </ul>	<b>T31 (8)</b> <b>Application Web</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Architecture et déploiement (64)</li> <li>Programmation web (80)</li> </ul>	<b>T41 (6)</b> <b>Interfaces et interactions utilisateur</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Web &amp; mobile UI (80)</li> <li>Visualisation de données (64)</li> </ul>	<b>T51</b> <b>Développement hypermédia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Architecture orientée web (64)</li> <li>Développement mobile (64)</li> </ul>	<b>T61</b> <b>Digital trends</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Approfondissement média (20)</li> <li>Tendances numériques (64)</li> </ul>
<b>T12 (5)</b> <b>Technologies des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Document web (64)</li> <li>Protocoles et environnement Internet (48)</li> </ul>	<b>T22 (5)</b> <b>Technologies Web</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Infrastructure de données I (64)</li> <li>Programmation serveur (64)</li> </ul>	<b>T32 (4)</b> <b>Interopérabilité et infrastructure</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Infrastructure de données 2 (80)</li> </ul>	<b>T42 (4)</b> <b>Développement de produit média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Développement de produit média (80)</li> </ul>		
... de la bonne gestion d'un projet à la dimension financière					
<b>M11 (3)</b> <b>Économie des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Media serious game (32)</li> </ul>	<b>M21</b> <b>Gestion budgétaire (3)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestion budgétaire (44)</li> <li>Pilotage financier (20)</li> </ul>	<b>M31 (4)</b> <b>Gestion de projet</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestion de projet (64)</li> </ul>	<b>M41 (3)</b> <b>Modèles d'affaire des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Proposition de valeur (48)</li> </ul>	<b>M51</b> <b>Rentabilité de projet/produit média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Business plan (20)</li> <li>Mise en oeuvre d'une Startup (24)</li> <li>Systémique et complexité (24)</li> </ul>	
... d'une culture média en constante évolution					
<b>CM11 (en semaines préparatoires)</b> <b>Bases médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Base de management (40)</li> <li>Introduction à la communication visuelle (40)</li> <li>Préparation sciences techniques (40)</li> </ul>	<b>CM21 (3)</b> <b>Evolution des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Evolution des médias (32)</li> </ul>	<b>CM31 (2)</b> <b>Sociologie des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sociologie des médias (24)</li> </ul>	<b>CM41 (3)</b> <b>Droit des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Droit des médias (64)</li> </ul>	<b>CM51</b> <b>Veille technologique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Laboratoire de veille technologique (20)</li> </ul>	<b>CM61</b> <b>Profil professionnel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Profil professionnel (16)</li> </ul>
	<b>CM22 (3)</b> <b>Métiers des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Métiers des médias (32)</li> </ul>	<b>CM32 (2)</b> <b>Méthodologie de recherche</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Méthodologie de recherche (24)</li> </ul>	<b>CM42 (2)</b> <b>Veille sociétale</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Laboratoire de veille sociétale (20)</li> </ul>	<b>CM52 (6 ECTS)</b> <b>Stage professionnel</b>	<b>TB (14 ECTS)</b> <b>Travail de Bachelor</b>
... d'une approche interdisciplinaire de l'ingénierie des médias,					
1 ECTS == 30h de travail (dont une partie encadrée variable) / 30 ECTS par semestre/ 180 ECTS au total			(5 ECTS) I41 Projet d'articulation		I51 (8 ECTS) Projet d'intégration

# Designing a Media Product

## PLAN IM - LA BOUSSOLE - A1/A2/A3

L'ensemble des savoirs, des savoirs-faire, des procédés et des termes ...

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6
<b>C11 (4)</b> <b>Bases théoriques de la communication</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases de la communication humaine (72)</li> <li>Outils et méthodes de travail (48)</li> </ul>	<b>C21 (7)</b> <b>Bases pratiques de la communication</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Communication visuelle et sémiologie graphique (48)</li> <li>Ecriture stratégique pour le digital (48)</li> <li>Production de contenu média I (64)</li> </ul>	<b>C31 (6)</b> <b>Contenus média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Techniques audio-visuelles (48)</li> <li>Production de contenu média II (52)</li> <li>Techniques des médias imprimés (48)</li> </ul>	<b>C41 (4)</b> <b>Conception de produit média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Interaction/ergonomie des interfaces (72)</li> </ul>	<b>C51</b> <b>User eXperience Lab</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Architecture de l'information et analyse ergonomique (56)</li> <li>Laboratoire expérience utilisateur (48)</li> </ul>	
<b>C12 (4)</b> <b>Bases théoriques et pratiques du marketing</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Marketing et développement de produit (24)</li> <li>Recherche/analyse clients &amp; publics-cibles (24)</li> <li>Marketing digital I (48)</li> </ul>	<b>C22 (4)</b> <b>Analyse de marché et stratégie marketing</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analyse de marché (32)</li> <li>Marketing digital II (32)</li> </ul>	<b>C32 (4)</b> <b>E-commerce et marketing stratégique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>E-commerce (32)</li> <li>Marketing stratégique (32)</li> </ul>	<b>C42 (3)</b> <b>Vendre un projet média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Du besoin à la vente du projet média (64)</li> </ul>	<b>C52</b> <b>Evaluation de produit/processus média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluation et optimisation de produit/processus média (64)</li> <li>Newsroom (40)</li> </ul>	
... des techniques de l'information et de la communication au service de l'ingénierie des médias					
<b>T11 (8)</b> <b>Bases scientifiques et techniques</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases des mathématiques (96)</li> <li>Bases de programmation (80)</li> </ul>	<b>T21 (6)</b> <b>Bases scientifiques et conceptuelles</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases de physique (64)</li> <li>De la donnée à l'information (64)</li> </ul>	<b>T31 (8)</b> <b>Application Web</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Architecture et déploiement (64)</li> <li>Programmation web (80)</li> </ul>	<b>T41 (6)</b> <b>Interfaces et interactions utilisateur</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Web &amp; mobile UI (80)</li> <li>Visualisation de données (64)</li> </ul>	<b>T51</b> <b>Développement hypermédia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Architecture orientée web (64)</li> <li>Développement mobile (64)</li> </ul>	<b>T61</b> <b>Digital trends</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Approfondissement média (20)</li> <li>Tendances numériques (64)</li> </ul>
<b>T12 (5)</b> <b>Technologies des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Document web (64)</li> <li>Protocoles et environnement Internet (48)</li> </ul>	<b>T22 (5)</b> <b>Technologies Web</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Infrastructure de données I (64)</li> <li>Programmation serveur (64)</li> </ul>	<b>T32 (4)</b> <b>Interopérabilité et infrastructure</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Infrastructure de données 2 (80)</li> </ul>	<b>T42 (4)</b> <b>Développement de produit média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Développement de produit média (80)</li> </ul>		
... de la bonne gestion d'un projet à la dimension financière					
<b>M11 (3)</b> <b>Économie des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Media serious game (32)</li> </ul>	<b>M21</b> <b>Gestion budgétaire (3)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestion budgétaire (44)</li> <li>Pilotage financier (20)</li> </ul>	<b>M31 (4)</b> <b>Gestion de projet</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestion de projet (64)</li> </ul>	<b>M41 (3)</b> <b>Modèles d'affaire des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Proposition de valeur (48)</li> </ul>	<b>M51</b> <b>Rentabilité de projet/produit média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Business plan (20)</li> <li>Mise en oeuvre d'une Startup (24)</li> <li>Systémique et complexité (24)</li> </ul>	
... d'une culture média en constante évolution					
<b>CM11 (en semaines préparatoires)</b> <b>Bases médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Base de management (40)</li> <li>Introduction à la communication visuelle (40)</li> <li>Préparation sciences techniques (40)</li> </ul>	<b>CM21 (3)</b> <b>Evolution des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Evolution des médias (32)</li> </ul>	<b>CM31 (2)</b> <b>Sociologie des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sociologie des médias (24)</li> </ul>	<b>CM41 (3)</b> <b>Droit des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Droit des médias (64)</li> </ul>	<b>CM51</b> <b>Veille technologique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Laboratoire de veille technologique (20)</li> </ul>	<b>CM61</b> <b>Profil professionnel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Profil professionnel (16)</li> </ul>
	<b>CM22 (3)</b> <b>Métiers des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Métiers des médias (32)</li> </ul>	<b>CM32 (2)</b> <b>Méthodologie de recherche</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Méthodologie de recherche (24)</li> </ul>	<b>CM42 (2)</b> <b>Veille sociétale</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Laboratoire de veille sociétale (20)</li> </ul>	<b>CM52 (6 ECTS)</b> <b>Stage professionnel</b>	<b>TB (14 ECTS)</b> <b>Travail de Bachelor</b>
... d'une approche interdisciplinaire de l'ingénierie des médias,					
1 ECTS == 30h de travail (dont une partie encadrée variable) / 30 ECTS par semestre/ 180 ECTS au total			(5 ECTS) I41 Projet d'articulation		I51 (8 ECTS) Projet d'intégration

# Implementing a Media Product

## PLAN IM - LA BOUSSOLE - A1/A2/A3

L'ensemble des savoirs, des savoirs-faire, des procédés et des termes ...

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6
<b>C11 (4)</b> <b>Bases théoriques de la communication</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases de la communication humaine (72)</li> <li>Outils et méthodes de travail (48)</li> </ul>	<b>C21 (7)</b> <b>Bases pratiques de la communication</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Communication visuelle et sémiologie graphique (48)</li> <li>Ecriture stratégique pour le digital (48)</li> <li>Production de contenu média I (64)</li> </ul>	<b>C31 (6)</b> <b>Contenus média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Techniques audio-visuelles (48)</li> <li>Production de contenu média II (52)</li> <li>Techniques des médias imprimés (48)</li> </ul>	<b>C41 (4)</b> <b>Conception de produit média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Interaction/ergonomie des interfaces (72)</li> </ul>	<b>C51</b> <b>User eXperience Lab</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Architecture de l'information et analyse ergonomique (56)</li> <li>Laboratoire expérience utilisateur (48)</li> </ul>	
<b>C12 (4)</b> <b>Bases théoriques et pratiques du marketing</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Marketing et développement de produit (24)</li> <li>Recherche/analyse clients &amp; publics-cibles (24)</li> <li>Marketing digital I (48)</li> </ul>	<b>C22 (4)</b> <b>Analyse de marché et stratégie marketing</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analyse de marché (32)</li> <li>Marketing digital II (32)</li> </ul>	<b>C32 (4)</b> <b>E-commerce et marketing stratégique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>E-commerce (32)</li> <li>Marketing stratégique (32)</li> </ul>	<b>C42 (3)</b> <b>Vendre un projet média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Du besoin à la vente du projet média (64)</li> </ul>	<b>C52</b> <b>Evaluation de produit/processus média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluation et optimisation de produit/processus média (64)</li> <li>Newsroom (40)</li> </ul>	
... des techniques de l'information et de la communication au service de l'ingénierie des médias					
<b>T11 (8)</b> <b>Bases scientifiques et techniques</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases des mathématiques (96)</li> <li>Bases de programmation (80)</li> </ul>	<b>T21 (6)</b> <b>Bases scientifiques et conceptuelles</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases de physique (64)</li> <li>De la donnée à l'information (64)</li> </ul>	<b>T31 (8)</b> <b>Application Web</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Architecture et déploiement (64)</li> <li>Programmation web (80)</li> </ul>	<b>T41 (6)</b> <b>Interfaces et interactions utilisateur</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Web &amp; mobile UI (80)</li> <li>Visualisation de données (64)</li> </ul>	<b>T51</b> <b>Développement hypermédia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Architecture orientée web (64)</li> <li>Développement mobile (64)</li> </ul>	<b>T61</b> <b>Digital trends</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Approfondissement média (20)</li> <li>Tendances numériques (64)</li> </ul>
<b>T12 (5)</b> <b>Technologies des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Document web (64)</li> <li>Protocoles et environnement Internet (48)</li> </ul>	<b>T22 (5)</b> <b>Technologies Web</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Infrastructure de données I (64)</li> <li>Programmation serveur (64)</li> </ul>	<b>T32 (4)</b> <b>Interopérabilité et infrastructure</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Infrastructure de données 2 (80)</li> </ul>	<b>T42 (4)</b> <b>Développement de produit média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Développement de produit média (80)</li> </ul>		
... de la bonne gestion d'un projet à la dimension financière					
<b>M11 (3)</b> <b>Économie des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Media serious game (32)</li> </ul>	<b>M21</b> <b>Gestion budgétaire (3)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestion budgétaire (44)</li> <li>Pilotage financier (20)</li> </ul>	<b>M31 (4)</b> <b>Gestion de projet</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestion de projet (64)</li> </ul>	<b>M41 (3)</b> <b>Modèles d'affaire des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Proposition de valeur (48)</li> </ul>	<b>M51</b> <b>Rentabilité de projet/produit média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Business plan (20)</li> <li>Mise en oeuvre d'une Startup (24)</li> <li>Systémique et complexité (24)</li> </ul>	
... d'une culture média en constante évolution					
<b>CM11 (en semaines préparatoires)</b> <b>Bases médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Base de management (40)</li> <li>Introduction à la communication visuelle (40)</li> <li>Préparation sciences techniques (40)</li> </ul>	<b>CM21 (3)</b> <b>Evolution des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Evolution des médias (32)</li> </ul>	<b>CM31 (2)</b> <b>Sociologie des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sociologie des médias (24)</li> </ul>	<b>CM41 (3)</b> <b>Droit des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Droit des médias (64)</li> </ul>	<b>CM51</b> <b>Veille technologique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Laboratoire de veille technologique (20)</li> </ul>	<b>CM61</b> <b>Profil professionnel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Profil professionnel (16)</li> </ul>
	<b>CM22 (3)</b> <b>Métiers des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Métiers des médias (32)</li> </ul>	<b>CM32 (2)</b> <b>Méthodologie de recherche</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Méthodologie de recherche (24)</li> </ul>	<b>CM42 (2)</b> <b>Veille sociétale</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Laboratoire de veille sociétale (20)</li> </ul>	<b>CM52 (6 ECTS)</b> <b>Stage professionnel</b>	<b>TB (14 ECTS)</b> <b>Travail de Bachelor</b>
... d'une approche interdisciplinaire de l'ingénierie des médias,					
1 ECTS == 30h de travail (dont une partie encadrée variable) / 30 ECTS par semestre/ 180 ECTS au total			(5 ECTS) I41 Projet d'articulation		I51 (8 ECTS) Projet d'intégration

# Evolving Media Environment

## PLAN IM - LA BOUSSOLE - A1/A2/A3

L'ensemble des savoirs, des savoirs-faire, des procédés et des termes ...

Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6
<b>C11 (4)</b> <b>Bases théoriques de la communication</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases de la communication humaine (72)</li> <li>Outils et méthodes de travail (48)</li> </ul>	<b>C21 (7)</b> <b>Bases pratiques de la communication</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Communication visuelle et sémiologie graphique (48)</li> <li>Ecriture stratégique pour le digital (48)</li> <li>Production de contenu média I (64)</li> </ul>	<b>C31 (6)</b> <b>Contenus média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Techniques audio-visuelles (48)</li> <li>Production de contenu média II (52)</li> <li>Techniques des médias imprimés (48)</li> </ul>	<b>C41 (4)</b> <b>Conception de produit média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Interaction/ergonomie des interfaces (72)</li> </ul>	<b>C51</b> <b>User eXperience Lab</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Architecture de l'information et analyse ergonomique (56)</li> <li>Laboratoire expérience utilisateur (48)</li> </ul>	
<b>C12 (4)</b> <b>Bases théoriques et pratiques du marketing</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Marketing et développement de produit (24)</li> <li>Recherche/analyse clients &amp; publics-cibles (24)</li> <li>Marketing digital I (48)</li> </ul>	<b>C22 (4)</b> <b>Analyse de marché et stratégie marketing</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Analyse de marché (32)</li> <li>Marketing digital II (32)</li> </ul>	<b>C32 (4)</b> <b>E-commerce et marketing stratégique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>E-commerce (32)</li> <li>Marketing stratégique (32)</li> </ul>	<b>C42 (3)</b> <b>Vendre un projet média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Du besoin à la vente du projet média (64)</li> </ul>	<b>C52</b> <b>Evaluation de produit/processus média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Evaluation et optimisation de produit/processus média (64)</li> <li>Newsroom (40)</li> </ul>	
... des techniques de l'information et de la communication au service de l'ingénierie des médias					
<b>T11 (8)</b> <b>Bases scientifiques et techniques</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases des mathématiques (96)</li> <li>Bases de programmation (80)</li> </ul>	<b>T21 (6)</b> <b>Bases scientifiques et conceptuelles</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bases de physique (64)</li> <li>De la donnée à l'information (64)</li> </ul>	<b>T31 (8)</b> <b>Application Web</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Architecture et déploiement (64)</li> <li>Programmation web (80)</li> </ul>	<b>T41 (6)</b> <b>Interfaces et interactions utilisateur</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Web &amp; mobile UI (80)</li> <li>Visualisation de données (64)</li> </ul>	<b>T51</b> <b>Développement hypermédia</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Architecture orientée web (64)</li> <li>Développement mobile (64)</li> </ul>	<b>T61</b> <b>Digital trends</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Approfondissement média (20)</li> <li>Tendances numériques (64)</li> </ul>
<b>T12 (5)</b> <b>Technologies des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Document web (64)</li> <li>Protocoles et environnement Internet (48)</li> </ul>	<b>T22 (5)</b> <b>Technologies Web</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Infrastructure de données I (64)</li> <li>Programmation serveur (64)</li> </ul>	<b>T32 (4)</b> <b>Interopérabilité et infrastructure</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Infrastructure de données 2 (80)</li> </ul>	<b>T42 (4)</b> <b>Développement de produit média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Développement de produit média (80)</li> </ul>		
... de la bonne gestion d'un projet à la dimension financière					
<b>M11 (3)</b> <b>Économie des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Media serious game (32)</li> </ul>	<b>M21</b> <b>Gestion budgétaire (3)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestion budgétaire (44)</li> <li>Pilotage financier (20)</li> </ul>	<b>M31 (4)</b> <b>Gestion de projet</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gestion de projet (64)</li> </ul>	<b>M41 (3)</b> <b>Modèles d'affaire des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Proposition de valeur (48)</li> </ul>	<b>M51</b> <b>Rentabilité de projet/produit média</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Business plan (20)</li> <li>Mise en oeuvre d'une Startup (24)</li> <li>Systémique et complexité (24)</li> </ul>	
... d'une culture média en constante évolution					
<b>CM11 (en semaines préparatoires)</b> <b>Bases médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Base de management (40)</li> <li>Introduction à la communication visuelle (40)</li> <li>Préparation sciences techniques (40)</li> </ul>	<b>CM21 (3)</b> <b>Evolution des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Evolution des médias (32)</li> </ul>	<b>CM31 (2)</b> <b>Sociologie des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sociologie des médias (24)</li> </ul>	<b>CM41 (3)</b> <b>Droit des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Droit des médias (64)</li> </ul>	<b>CM51</b> <b>Veille technologique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Laboratoire de veille technologique (20)</li> </ul>	<b>CM61</b> <b>Profil professionnel</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Profil professionnel (16)</li> </ul>
	<b>CM22 (3)</b> <b>Métiers des médias</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Métiers des médias (32)</li> </ul>	<b>CM32 (2)</b> <b>Méthodologie de recherche</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Méthodologie de recherche (24)</li> </ul>	<b>CM42 (2)</b> <b>Veille sociétale</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Laboratoire de veille sociétale (20)</li> </ul>	<b>CM52 (6 ECTS)</b> <b>Stage professionnel</b>	<b>TB (14 ECTS)</b> <b>Travail de Bachelor</b>
... d'une approche interdisciplinaire de l'ingénierie des médias,					
1 ECTS == 30h de travail (dont une partie encadrée variable) / 30 ECTS par semestre/ 180 ECTS au total			(5 ECTS) I41 Projet d'articulation		I51 (8 ECTS) Projet d'intégration

## Results and application

### 3. Mise en oeuvre

ACCUEIL

ACTIONS

MAIL 2

HISTORIQUE

Vos actions 8

TRI PAR: Toutes Actions à effectuer Actions faites

Locaux

Identifiez plusieurs possibilités pour les locaux de votre entreprise.

Équipement des locaux

Vous pouvez choisir entre différentes options d'équipement de vos locaux (chaises, bureaux, bibliothèque, etc.)

Équipement informatique hardware

Vous pouvez choisir entre différentes options d'équipement informatique hardware, comprenant des éléments tels que ordinateurs, écrans, imprimantes, scanners.

Équipement logiciel

Vous pouvez choisir entre différentes options d'équipement en matière de logiciel (suite bureautique, design, maquetage, développement web, etc).


Engagement ressources design & comm.

Vous avez la possibilité d'engager une ou plusieurs personnes dans le domaine Design & Communication.

Contrats

Vous parlez de votre projet d'entreprise à des amis qui font leurs études de droit à l'Université de Fribourg. Ils vous rendent attentif à l'importance de la partie juridique de votre projet. Les contrats de travail, les conditions générales, les contrats à proposer à vos futurs clients, etc.

Engagement d'une ou plusieurs personnes en ressources design & communication



Sandy

Designer

Après un CFC à l'Eracom, Sandy a travaillé pour une agence de publicité pendant 3 ans. Elle n'a pas beaucoup d'expérience dans le web, mais souhaite développer ses compétences dans le domaine. Son portfolio montre une belle créativité.

Disponibilité 100 %

Coût total (salaire + charges) 5'300.- / mois x 13 mois

Budget temps pour entretien et engagement : 1

Proposer un entretien >

LIQUIDITÉS

- 9'900

MOTIVATION ÉQUIPE

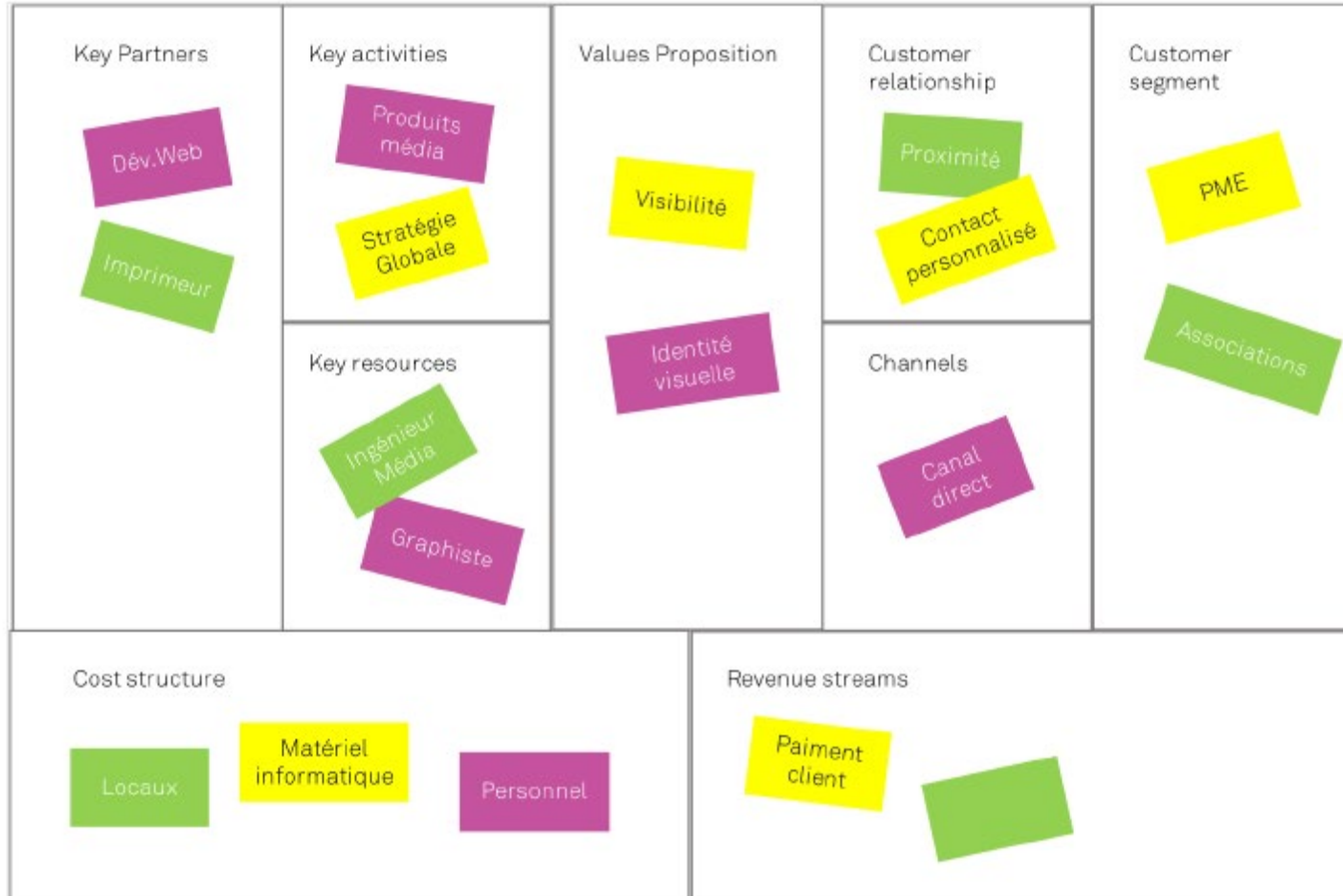
100

BUDGET TEMPS

36

heig-vd

# Sample document production: Company foundation



- 2 half-days
- One summary document
- Presentation to a banker

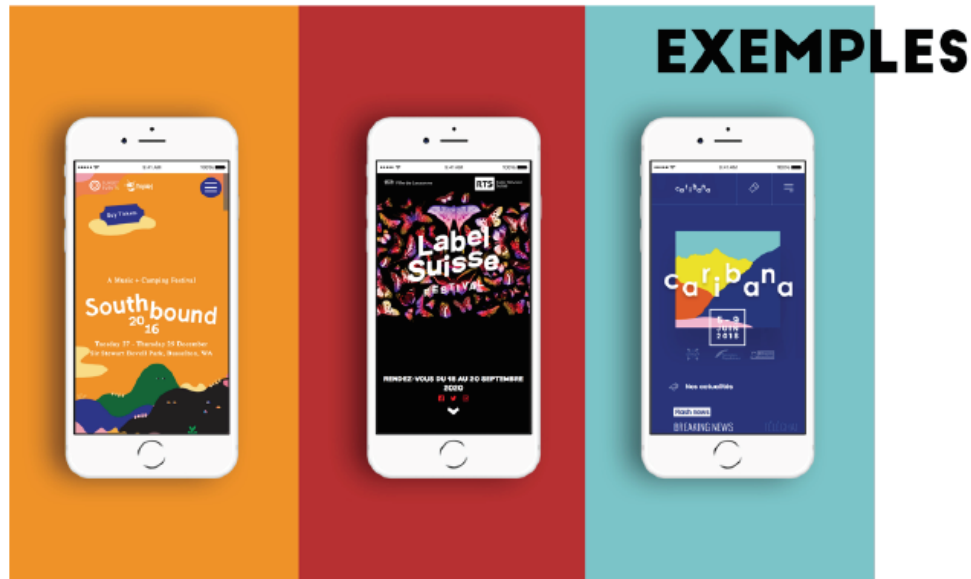
# Other documents: Mandate proposal for a Music festival

## 2. Deuxième proposition

- 1 menu de navigation avec 7 pages
- 2 niveaux de pages avec 25 sous-pages
- Système de billetterie en ligne
- Intégration d'animations web

La deuxième proposition se veut plus complète au niveau du contenu et de l'expérience utilisateur. Elle contiendra des animations web afin de garantir une interactivité entre l'utilisateur et la plateforme. Elle se veut originale et emploiera le temps nécessaire à un graphisme réussi et percutant afin que le festival se démarque des concurrents.

- 2 half-days
- One document
- Presentation to the client



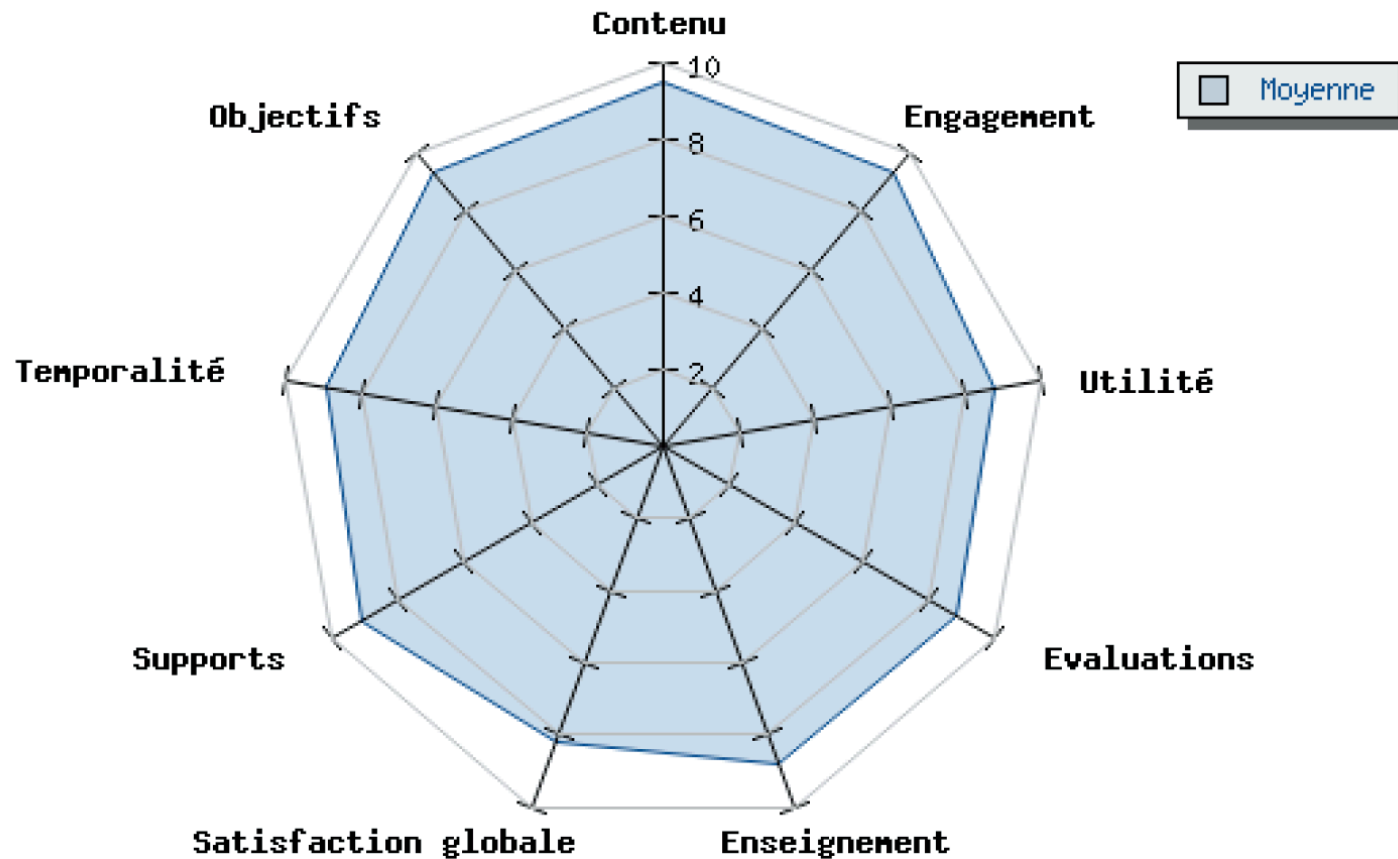


## 17 Other real-world deliverables

- 2 half-days
- Documents:
  - Logo
  - Advertising poster
  - Web site wireframe
- Presentation to the client



## Student satisfaction after 1<sup>st</sup> use in Sept. 2018



➤ Above average of all courses at HEIG-VD in all dimensions !

## Conclusions

- The students appreciated :
  - Being intensively immersed in their future profession
  - Meeting many of their future professors during the game
  - Taking part in an innovative learning experience
- The project validated both the multidisciplinary co-design methodology and the co-creation platform (Wegas)
- A single serious game enables the achievement of multiple objectives

# Thank you !

➤ Questions ?

➤ Contact :

[jarle.hulaas@heig-vd.ch](mailto:jarle.hulaas@heig-vd.ch)

[www.albasim.ch](http://www.albasim.ch)

The dashboard features a progress bar at the top with five steps, the second of which is active. Below this, a 'Vos actions' section lists eight tasks: 'Locaux', 'Équipement des locaux', 'Équipement informatique hardware', 'Équipement logiciel', 'Engagement ressources design & comm.', and 'Contrats'. The 'Engagement ressources design & comm.' section is expanded, showing details for 'Sandy', a Designer. It includes her profile picture, a bio, and key metrics: 'Disponibilité 100 %' and 'Coût totaux (salaire + charges) 5'300.- / mois x 13 mois'. To the right, three circular gauges represent 'LIQUIDITÉ' (at 9'900), 'MOTIVATION ÉQUIPE' (at 100), and 'BUDGET TEMPS' (at 36). A 'Phase suivante' button is located in the top right corner.