

Jeu sérieux de gestion du temps pour le personnel médical*

Jun KESCHUBAY

Travail de bachelor 2025

Informatique et systèmes de communication - Informatique logicielle

Professeur : Stéphane GOBRON

Expert : Dr Patrick SALAMIN

Description

Ce travail de bachelor a consisté à développer un jeu vidéo en 2D visant à sensibiliser le personnel soignant à la gestion de la fatigue et à l'importance des pauses.

Le jeu, intitulé « Nurse Against Time », simule des journées de travail où l'infirmier·ère-joueur·se doit accomplir des tâches tout en gérant son énergie et son moral. Le jeu a été conçu en collaboration avec des spécialistes de la santé pour intégrer des mécaniques de gameplay ayant un effet comportemental subtil, sans nuire à l'aspect ludique.

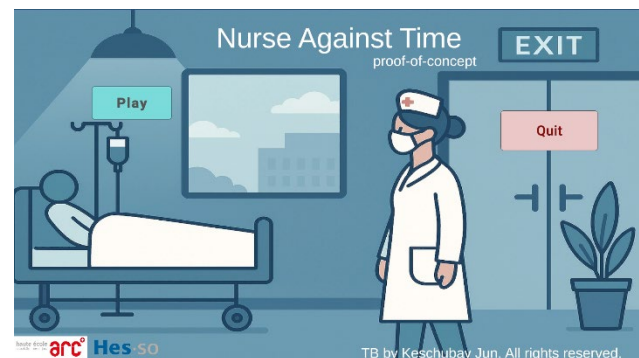
Des tests utilisateurs ont été réalisés et ont révélé un bon niveau d'engagement et une appréciation positive de l'interface visuelle. Les retours sur la dimension éducative sont plus nuancés, mais ont permis d'identifier des pistes concrètes d'amélioration. Le projet ouvre la voie à une version plus complète et personnalisable, avec un potentiel d'intégration dans des formations en soins infirmiers.

Déroulement

Le projet a été développé en collaboration avec des professionnels de santé de la Haute École. Après une phase d'analyse des jeux existants, un jeu « preuve de concept » a été réalisé sous Unity avec une architecture modulaire et une boucle de jeu minimaliste, ainsi que deux niveaux. Le gameplay repose sur la réalisation de tâches aléatoires tout en gérant l'énergie et le moral du personnage. Dix utilisateurs ont testé le jeu ; leurs retours ont été recueillis via un questionnaire structuré.

Résultats

Le jeu a été jugé visuellement attractif et amusant par la majorité des testeurs. Les mécaniques de gestion de la fatigue ont été comprises, bien que l'aspect éducatif implicite n'ait pas toujours été perçu sans explication. Les suggestions d'amélioration récurrentes concernent l'ajout de tutoriels, de niveaux et de mécanismes de sanction en cas d'erreur ou de négligence.



Main menu



Captures d'écran des niveaux

Discussion : conclusions et perspectives

Le jeu développé confirme la faisabilité d'un jeu sérieux centré sur la fatigue infirmière. Si l'aspect ludique est bien reçu, des ajustements sont nécessaires pour renforcer la dimension pédagogique et rendre le message plus explicite. Le projet ouvre la voie à une version plus aboutie, potentiellement utilisable en contexte de formation.