CCCP

2020

LEARN AND PLAY



SOMMAIRE

LE SERIOUS GAME

3. Qui sommes-nous ?
4. Nos missions

NOS CRÉATIONS

Serious Games Communication et Sensibilisation

6. En Quêtes d'Égalité
7. Romanica
8. Opération Breizh COP
9. DILORAMES-Γ3
10. Projet Syrinx
11. À la Poursuite de l'Égalité
12. Edubiot
13. Lumine
14. Innoprenons, si tu peux
15. Make It Serious
16. Snowpark Challenge
17. Binge Runner
18. LudoMedic

Serious Games Formation

20. ACE
21. Les Enquêtes d'Annelise Decoz
22. Sauve ma peau 2.0
23. Anapath Discovery
24. Tesseract
25. Game of Flows
26. Game4Job
27. Ecoactif
28. Backstage
29. Need for Grid
30. Skillpass
31. Le Secret de l'Amarante
32. 4h30 Chrono
33. Diagnostic en Urgence et 2ème Souffle
34. Safe Metal

INFORMATIONS

35. Nos partenaires
36. Contact



QUI SOMMES-NOUS ?

MEET THE TEAM



DÉVELOPPEURS DE JEUX VIDÉO DEPUIS 14 ANS !

2 Studios
Bordeaux & Lille

15 +
MEMBRES D'ÉQUIPE

Spécialisés
En HTML5 et Unity

60 +
SERIOUS GAMES

20 +
GAMES

Multi-supports
PC, Mac, Smartphones Android & iOS, Tablettes tactiles, Terminaux multimédia

NOS MISSIONS :
COMMUNIQUER, INFORMER
SENSIBILISER, FORMER
DIVERTIR, AMUSER, CRÉER, INNOVER

CCCP est un studio de développement de jeux vidéo et de serious games basé dans le nord et le sud-ouest de la France (Lille et Bordeaux). Le studio se place dans le top cinq des entreprises françaises du serious game grâce à ses 14 ans d'expertise. Proposant de nombreuses solutions au service de la formation ou de la communication, CCCP accompagne les entreprises de l'idée jusqu'au développement final. Nous développons également nos propres projets de jeux vidéo en interne, visant des communautés de joueurs variées.

Spécialisé en Unity 3D et HTML5, CCCP conçoit ses jeux pour de nombreux supports ; du PC au Mac en passant par le Web, iOS, Android et directement au sein des LMS de nos clients. À chaque projet, nous déployons nos solutions sur les plateformes les plus appropriées à vos besoins.

Communication et Sensibilisation

SERIOUS GAMES





EN QUÊTES D'ÉGALITÉ

RÉFÉRENCE CLIENT : UNIVERSITÉ DE BORDEAUX
CIBLE : SALARIÉS D'ENTREPRISES

SUPPORTS :

SENSIBILISATION À L'ÉGALITÉ PROFESSIONNELLE H/F AU SEIN DE L'ENTREPRISE.

Le milieu professionnel reste le terrain de nombreuses inégalités entre femmes et hommes : certaines sont flagrantes, d'autres plus discrètes, d'autres encore complètement ancrées dans les mœurs.

Les apprenants vont s'immerger au cœur de quatre sujets de la vie de tous les jours en entreprise : l'embauche, la rémunération, la formation et l'articulation de vie. Ils doivent identifier les différentes inégalités au sein de chacun des scénarios afin de rendre des rapports sur l'entreprise analysée.

Une fois les inégalités dépistées, en partie ou en intégralité, le jeu propose des solutions envisageables pour améliorer la vie de toutes et tous au sein de l'entreprise.









ROMANICA

RÉFÉRENCE CLIENT : MINISTÈRE DE LA CULTURE
CIBLE : GRAND PUBLIC

SUPPORT :

Download on the App Store

ANDROID APP ON Google play

REPÉRER, IDENTIFIER ET JOUER AVEC DES MOTS ISSUS DE DIVERSES LANGUES ROMANES, SENSIBILISER À L'INTERCOMPRÉHENSION, ET PLUS LARGEMENT AU PLURILINGUISME.









Les habitants de Romanica ne se comprennent plus ! Le monde s'est couvert d'un épais nuage d'obscurité, et seul le plurilinguisme permettra d'y ramener la lumière.

Dans ce jeu mobile doté d'une direction artistique vivante et colorée, il s'agit de faire glisser des mots issus de plusieurs langues romanes dans les bonnes catégories pour retrouver leur sens.

Premier jeu conçu en partenariat avec le Ministère de la Culture, Romanica a été développé à l'occasion de la saison franco- roumaine. Son objectif est de montrer au grand public que grâce au plurilinguisme, la barrière de la langue n'empêche pas l'intercompréhension.



OPÉRATION BREIZH COP

RÉFÉRENCE CLIENT : RÉGION BRETAGNE
CIBLE : GRAND PUBLIC, HABITANTS DE LA BRETAGNE

SUPPORT :

Download on the App Store

ANDROID APP ON Google play

EXPLORER LES FUTURS POSSIBLES DE LA BRETAGNE AVEC UN SERIOUS GAME DE CONCERTATION CITOYENNE.

Opération Breizh COP simule l'aménagement des territoires variés de la Bretagne sur plusieurs années afin de modéliser son évolution jusqu'en 2040. Par le biais d'une mécanique de gestion simplifiée mais représentative des enjeux sociaux, économiques et environnementaux de la région, le jeu offre une perspective unique sur les zones littorales, rurales, urbaines et mixtes qui la constituent.

Selon les territoires et les politiques de développement durable que le joueur favorise, douze futurs différents seront explorés. Au-delà du jeu, les données recueillies, à l'instar de sondages, serviront de base prospectiviste à la région Bretagne pour définir ses politiques d'avenir.









DILORAMES-Γ3

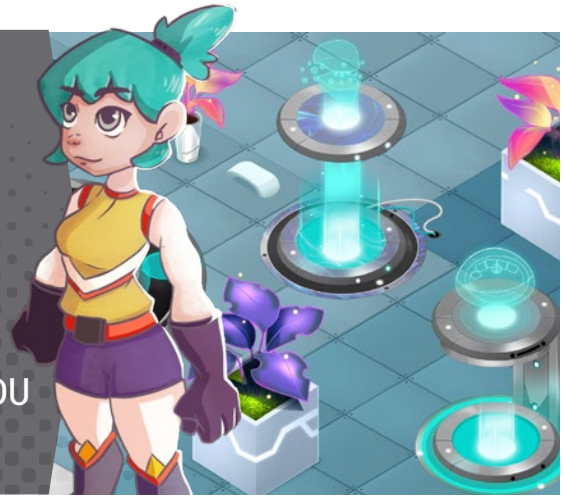
RÉFÉRENCE CLIENT : FACULTÉ DE MÉDECINE DE LILLE
CIBLE : GRAND PUBLIC (ADOLESCENTS ET JEUNES ADULTES)

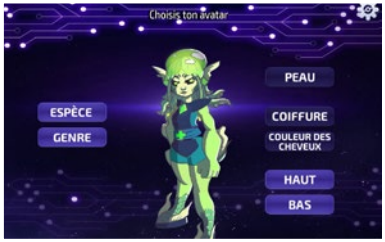
SUPPORT :

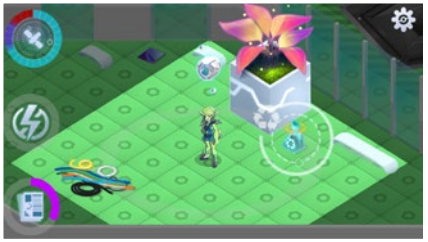
Download on the App Store

ANDROID APP ON Google play

SENSIBILISER LES LYCÉENS ET ÉTUDIANTS AUX MÉTIERS DU SPORT.











DILORAMES-Γ3 est un serious game d'orientation pour smartphone. Il mêle exploration et gestion autour d'un gameplay de mini-jeux de rythme, avec pour vocation de sensibiliser les lycéens et les étudiants aux métiers du sport.

A l'ère du voyage interplanétaire, le joueur incarne un jeune ambassadeur sportif dont l'objectif est de développer de bonnes relations avec les Semarolids, une race d'extra-terrestres aussi curieux que maladroits. Il devient ainsi superviseur d'une station spatiale construite pour l'étude du sport, domaine jugé spécialement important par les Semarolids pour comprendre les autres espèces.

Rien ne marche comme prévu ! La station tombe en ruines, les équipements sportifs sont inutilisables, voire dangereux. Le joueur doit donc se débrouiller pour rendre la station à la fois fonctionnelle et attractive : à lui d'en faire la destination favorite de tous les sportifs de la galaxie!



PROJET SYRINX

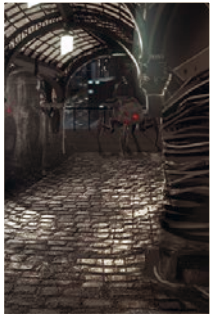
RÉFÉRENCE CLIENT : ID6
CIBLE : LYCÉENS
SUPPORT :

SENSIBILISER À LA GESTION DE PROJET VIA UN UNIVERS HORS NORMES : LA DYSTOPIE CYBERPUNK.

En 2173, les méga-corporations dominent le monde. L'existence de chacun est formatée, calculée et dirigée par des machines. La musique telle qu'on la connaît aujourd'hui n'existe plus. Seuls les algorithmes ont le droit d'en jouer. Mais loin sous la ville, on s'apprête à faire bouger les choses...

Le joueur incarne un groupe de passionnés avec pour mission de redonner vie à la musique et aux concerts d'antan. Pour cela, ils passeront par l'élaboration d'un diagnostic, la conception du projet, la création d'un plan d'action, sa conduite et son évaluation, le tout sur fond de hacking et de lutte clandestine à bord d'un train transformé en sound system.











À LA POURSUITE DE L'ÉGALITÉ

RÉFÉRENCES CLIENTS : CONSEIL DÉPARTEMENTAL DE LA CHARENTE-MARITIME ET CANOPÉ
CIBLE : COLLÉGIENS

SUPPORT :



SENSIBILISER LES COLLÉGIENS À L'ÉGALITÉ HOMME-FEMME.





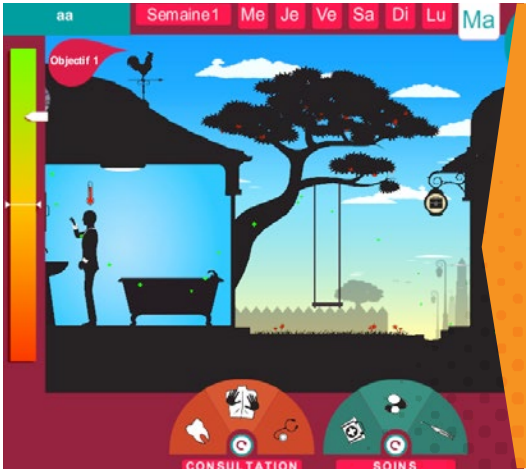






Dans ce jeu d'enquête, le joueur contrôle trois collégiens qui s'inquiètent de la disparition d'Albane, une jeune fille discrète. Cherchant à retrouver leur camarade disparue, ils découvrent rapidement qu'elle est victime de harcèlement scolaire, en raison de ses goûts considérés comme masculins.

Du bureau de la CPE jusqu'à la chambre d'Albane en passant par les salles de cours, les trois héros vont prendre conscience des clivages existants entre les hommes et les femmes au sein de la société. Cette aventure en cinq jours permet aux collégiens de mesurer les conséquences de l'inégalité homme-femme, mais aussi de l'impact du harcèlement scolaire.



EDUBIOT

RÉFÉRENCE CLIENT : ASSOCIATION AFLAR
CIBLE : ADULTES ATTEINTS DE RHUMATISMES INFLAMMATOIRES

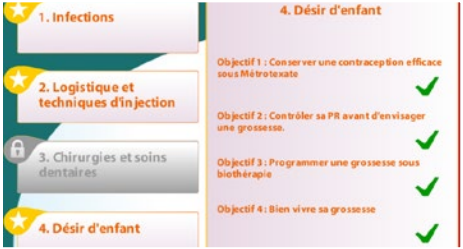
SUPPORT :

SENSIBILISER À LA GESTION D'UNE BIOTHÉRAPIE EN RHUMATOLOGIE CHEZ LES ADULTES ATTEINTS DE RHUMATISMES INFLAMMATOIRES.

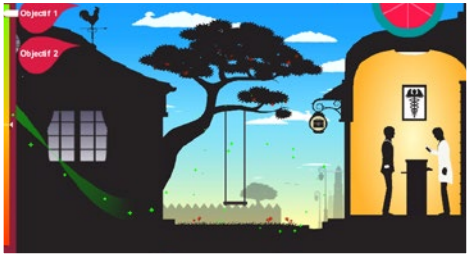
Le patient joueur doit faire évoluer un avatar sous biothérapie souffrant de rhumatismes inflammatoires. Différents événements viennent perturber la gestion quotidienne de son traitement (fièvre, infections, grossesse, chirurgie, voyage, etc.)

Le joueur doit prendre la ou les bonnes décisions, ce qui lui permet de gagner ou de perdre des points, influant ainsi sur la qualité de vie de l'avatar.

Une étude de l'impact du serious game sur le niveau de connaissance des patients et sur les erreurs les plus fréquentes est en cours afin d'améliorer leur suivi.









LUMINE

UN PROJET COFINANCÉ PAR : CLINIQUE PASTEUR, PICTANOVO, L'ASSURANCE MALADIE, LA FONDATION ORANGE ET LA FONDATION DE FRANCE

AVEC LE SOUTIEN DE : HÔPITAUX DE TOULOUSE, OSCAR'S ANGELS, L'APECO, ONCOMIP PÉDIATRIQUE

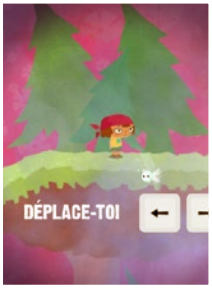
CIBLE : ENFANTS ATTEINTS DE CANCER, FAMILLE, PROFESSIONNELS DE LA SANTÉ

SUPPORT :



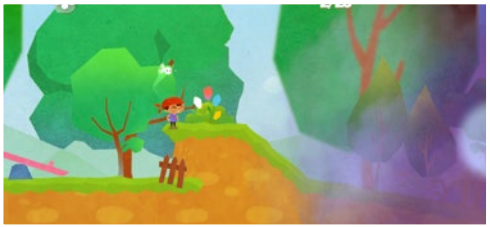
RÉPONDRE AUX QUESTIONS DES ENFANTS ATTEINTS DE CANCER ET DE LEURS PARENTS.





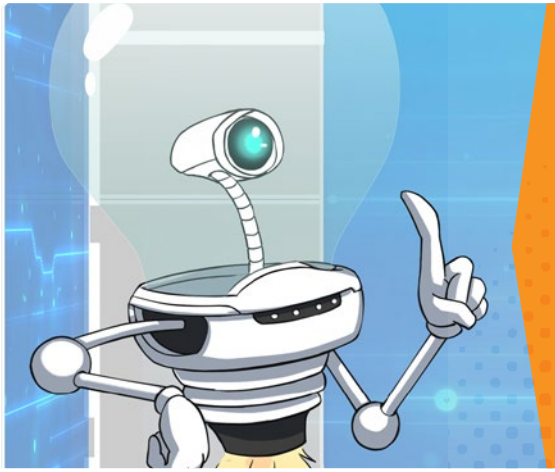






Dans ce jeu, Lumine, une petite luciole, vient trouver parents et enfants pour les sortir de leur solitude et leur redonner espoir en les éclairant sur leurs nombreuses interrogations.

Le concept de Lumine repose sur une Foire Aux Questions à deux entrées distinctes. La première, pour les enfants, prend la forme d'un jeu de plateforme où Lumine guide l'enfant et lui prodigue de nombreux conseils. La seconde entrée est destinée aux parents et propose des fiches thématiques apportant des informations, des conseils et des sources qui offrent des réponses aux différentes questions mises en avant.



INNOPRENONS, SI TU PEUX

RÉFÉRENCE CLIENT : LES INNOPRENEURS
CIBLE : JEUNES ENTREPRENEURS

SUPPORTS :

Download on the App Store | ANDROID APP ON Google play | Windows Store

SENSIBILISER LES JEUNES CRÉATEURS POTENTIELS À L'ENTREPRENEURIAT INNOVANT.

Innoprenons vise les jeunes intéressés par l'entrepreneuriat innovant. Le joueur est invité à s'identifier à un entrepreneur médiatique afin de s'approprier les clefs de la création d'entreprise.
Propulsé dans un univers de science-fiction, le personnage principal rencontre Inno, un robot qui va le guider dans sa nouvelle mission. Celle-ci sera simple : apprendre à créer son entreprise en évitant les pièges. Innoprenons se présente sous la forme d'un jeu de cartes à collectionner, où l'on compare les valeurs des côtés des cartes pour tenter de prendre l'avantage sur l'ordinateur. Ces cartes représentent les aléas de la vie de jeune entrepreneur, qu'il s'agisse d'accidents ou de soutiens inattendus. Elles apprennent à la cible à gérer des difficultés telles que les problèmes financiers ou la concurrence, mais aussi à s'appuyer sur des supports comme les ressources humaines, l'entourage et le réseau.











MAKE IT SERIOUS

UNE CRÉATION ORIGINALE CCCP
CIBLE : PROFESSIONNELS INTÉRESSÉS PAR UN SERIOUS GAME
SUPPORTS :



AIGUILLER LES PROFESSIONNELS DANS LA CRÉATION DE LEUR SERIOUS GAME.











Réalisé en co-production avec Pictanovo, Make It Serious est un serious game de sensibilisation et d'information sur les enjeux et intérêts des serious games. Prenant la forme d'une BD interactive en ligne, Make it Serious invite l'utilisateur à découvrir ce qu'est un serious game et à comprendre comment concevoir et déployer un tel outil au sein d'une entreprise.



SNOWPARK CHALLENGE

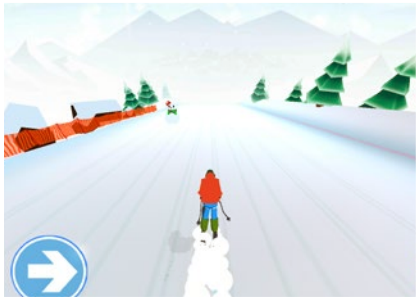
RÉFÉRENCE CLIENT : FONDATION MAIF
CIBLE : UTILISATEURS DE SNOWPARK, SKIEURS FREESTYLE DÉBUTANTS, GRAND PUBLIC

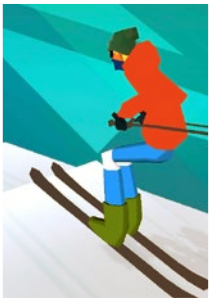
SUPPORT :

Download on the App Store | ANDROID APP ON Google play | Windows Store

SENSIBILISER AUX RÈGLES DE SÉCURITÉ DANS LA PRATIQUE DU SKI FREESTYLE EN SNOWPARK.

Ce serious game est principalement destiné aux pratiquants débutants et occasionnels qui n'ont pas l'habitude des conventions du milieu, notamment en matière de sécurité.
L'objectif pour le joueur est d'explorer des parcours de difficulté croissante pour en découvrir les modules d'activité, et d'y réaliser des figures plus ou moins difficiles et spectaculaires, mais adaptées à son niveau. Il accumule des points qui lui permettent de débloquer de nouveaux parcours, ainsi que des pièces d'équipement essentielles pour assurer sa sécurité. Le joueur est mis en permanence en situation de danger, il doit anticiper et réagir de la bonne façon, selon des règles qui lui sont rappelées de manière contextuelle.











BINGE RUNNER

RÉFÉRENCE CLIENT : C.H.A.A.F.I.P.
CIBLE : GRAND PUBLIC (ADOLESCENTS), PROFESSIONNELS DE L'ÉDUCATION

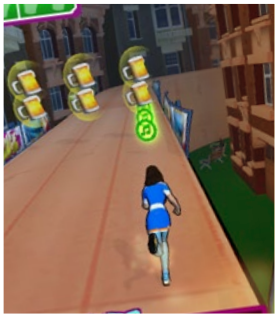
SUPPORT :

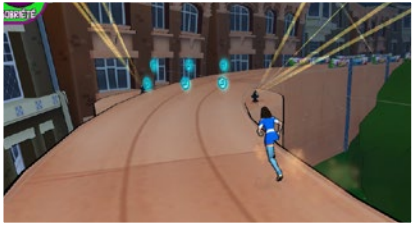
APPRENDRE AUX JEUNES À MODÉRER LEUR CONSOMMATION D'ALCOOL EN SOIRÉE.













Binge Runner est un serious game sur PC réalisé pour l'association C.H.A.A.F.I.P. Ce jeu propose aux utilisateurs de comprendre les effets de l'alcool sur le corps en participant à un jeu de type runner. Les joueurs doivent collecter 140 notes de musique tout en évitant les verres d'alcool disposés sur leur chemin. Chaque verre augmente le taux d'alcoolémie et provoque des effets dommageables sur le personnage. Troubles de la vision, pertes de contrôle, chutes, le jeu se fait de plus en plus difficile si le joueur ne fait pas attention à sa consommation.



LUDOMEDIC

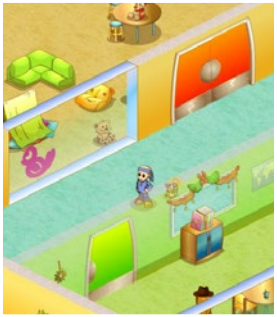
UNE CRÉATION ORIGINALE CCCP
CIBLE : GRAND PUBLIC (ENFANTS ET ADOLESCENTS)
SUPPORTS :

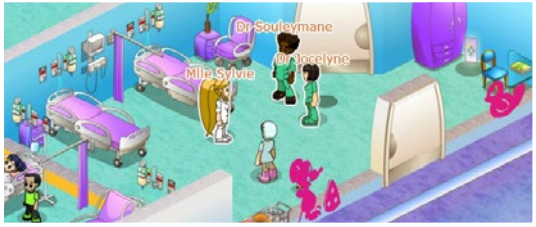
L'ÉDUCATION THÉRAPEUTIQUE PAR L'INNOVATION SUR LUDOMEDIC.COM

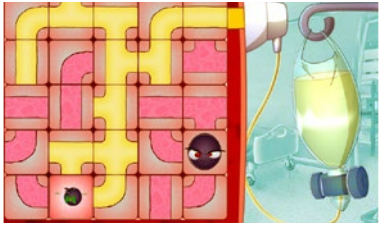
Première plateforme francophone dédiée aux serious games en santé, LudoMedic donne gratuitement accès à des jeux pour informer et accompagner les patients de tout âge dans leur maladie, ainsi que pour former les professionnels de santé.
Actuellement, des parcours dédramatisant l'IRM, la chirurgie et la chimiothérapie sont disponibles pour les plus jeunes sous le nom de Dolo:kids et Dolo:diag. Les étudiants en médecine peuvent également découvrir gratuitement Diagnostic en Urgence. D'autres serious games gratuits pour adultes et seniors sont ajoutés régulièrement.











Formation

SERIOUS GAMES





ACE

UNE CRÉATION ORIGINALE CCCP
CIBLE : SALARIÉS D'ENTREPRISES

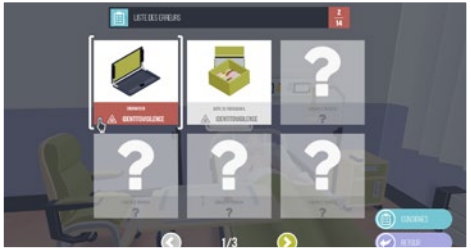
SUPPORT :

SIMULATION ENTIÈREMENT ÉDITABLE DE CHAMBRE DES ERREURS POUR LES CENTRES DE SOINS (HÔPITAUX, EHPAD, ETC.)

Le premier serious game pour créer une chambre des erreurs virtuelle modulable, en ligne ou en réalité virtuelle, offre une expérience unique qui restera inscrite dans les souvenirs des apprenants.

ACE permet d'apprendre de manière ludique et immersive en passant outre les contraintes matérielles de ce type de formation, très en vogue dans les milieux hospitaliers.

Il est ainsi possible de créer autant de chambres des erreurs qu'on le souhaite, et de concevoir facilement et rapidement des scénarios adaptables à tous les profils de métiers (médecins, aides- soignants, infirmières, techniciens…)









LES ENQUÊTES D'ANNELISE DECOZ

RÉFÉRENCE CLIENT : CCECQA
CIBLE : PROFESSIONNELS DE SANTÉ

SUPPORT :



SIMULATION INTERACTIVE DE SCÉNARIOS CLINIQUES D'ÉVÉNEMENTS INDÉSIRABLES GRAVES ASSOCIÉS À DES SOINS.









L'erreur est humaine, y compris dans le milieu médical...
Dans ce serious game où les actions du joueur se limitent à observer l'inéluctable pour mieux l'éviter à l'avenir, les professionnels de santé apprendront à identifier les situations susceptibles de provoquer des erreurs graves, à les signaler et à mettre en place des solutions pour les prévenir.
Suivez Annelise à travers une série d'enquêtes tirées de faits réels, dans différents environnements médicaux allant de l'EHPAD au SSR en passant par le bloc opératoire ou encore la maternité. Seul ou en groupe, vous devrez repérer les causes immédiates et les conditions latentes génératrices d'erreurs médicales afinde faire la lumière sur chaque cas présenté.



SAUVE MA PEAU 2.0

RÉFÉRENCE CLIENT : GROUPE HOSPITALIER SUD ILE-DE-FRANCE (GHSIF)
CIBLE : PERSONNEL DE SANTÉ

SUPPORT :

Download on the App Store

ANDROID APP ON Google play

EXPLORER LA RÉDUCTION DES RISQUES D'ESCARRE ET LA PRISE EN CHARGE DU PIED DIABETIQUE.

Il s'agit d'un serious game de formation et d'information sur la prévention des escarres et du diabète. Dans ce « point and click » en milieu hospitalier, les joueurs apprennent à limiter les risques d'escarres à travers deux modes de jeu : un mode avancé, visant les professionnels de santé et un mode plus simple, destiné au public patient et accompagnant.

A travers ce jeu, l'Hôpital du Sud et CCCP espèrent améliorer le dépistage des escarres, assurer une mise en œuvre efficiente de leur prévention, et éviter au mieux la constitution d'escarres graves. Un module supplémentaire dédié au diabète est également disponible.









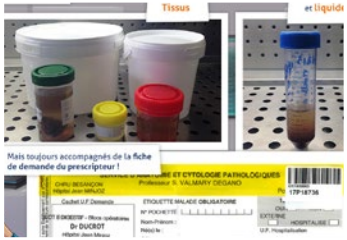
ANAPATH DISCOVERY

RÉFÉRENCE CLIENT : CHRU DE BESANÇON, UNIVERSITÉ DE FRANCHE-COMTÉ
CIBLE : ÉTUDIANTS EN MÉDECINE

SUPPORT :

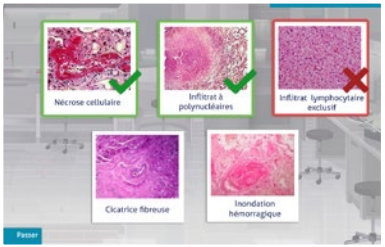
DÉCOUVRIR, COMPRENDRE ET APPRENDRE LES MOYENS ET OBJECTIFS DE L'ANATOMIE PATHOLOGIQUE EN MÉDECINE.











Vivez la vie d'un médecin pathologiste et découvrez les pathologies comme vous ne les aviez jamais vues. Vous serez responsable de toutes les étapes de traitement des prélèvements tissulaires et cytologiques depuis la réception du prélèvement frais, à l'analyse microscopique en passant par les étapes de création de la lame de microscope et l'analyse biomoléculaire des tumeurs.

Le diagnostic du patient est entre vos mains !

Anapath Discovery aide les étudiants en médecine à comprendre et emmagasiner les connaissances nécessaires sur ce domaine souvent méconnu et pourtant essentiel pour le diagnostic, le pronostic et le choix de traitement des cancers, maladies vasculaires, maladies inflammatoires et lésions élémentaires.



TESSERACT

RÉFÉRENCE CLIENT : ID6
CIBLE : GRAND PUBLIC (ADOLESCENTS ET JEUNES ADULTES)
SUPPORT :

UN JEU D'AVENTURE MÊLANT POLAR ET FANTASTIQUE POUR ACCÉDER AU MARCHÉ DE L'EMPLOI FLAMAND.

Tesseract est un jeu d'aventure épisodique de type « point and click » qui reprend les codes du polar fantastique. L'apprenant mène l'enquête sur la mystérieuse disparition d'un jeune homme près de la frontière flamande. Comment a-t-il pu se volatiliser en conduisant sa voiture ? Quel est cet étrange cristal aux facettes changeantes trouvé dans sa chambre ? Entre investigations, énigmes et interrogatoires, l'apprenant lèvera le voile sur une affaire qui l'emmènera aux confins du réel.

Dans le cadre du pass Transfrontalier pour l'emploi en Flandres, Tesseract est intégré à la formation que l'apprenant devra compléter pour valider son apprentissage afin d'accéder plus facilement au marché de l'emploi flamand.









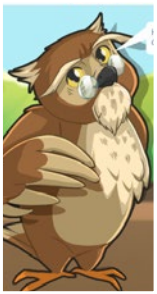
GAME OF FLOWS

RÉFÉRENCES CLIENTS : GRTGAZ ET TIGF
PARTENAIRE : IBM
CIBLE : LES EXPÉDITEURS DE GAZ
SUPPORT :

UN SIMULATEUR LUDIQUE POUR MIEUX COMPRENDRE LES ENJEUX DES RÉSEAUX GAZIERS DE DEMAIN.













Game of Flows est un serious game et simulateur qui permet aux transporteurs de gaz naturel français et à leurs clients-expéditeurs de s'organiser et d'échanger autour de la place de marché unique ouverte en France en 2018 Le joueur découvre deux métiers indissociables: fournisseurs et transporteurs de gaz.
Il se met à leur place au cours d'une journée gazière complète et sera confronté à l'apparition de limites physiques sur les réseaux de transport. Tout l'enjeu sera d'expérimenter des sets de mécanismes afin de définir ceux qui permettront de gérer au mieux les limites tout en offrant un transport de gaz de qualité à un prix raisonnable.



GAME4JOB

PARTENAIRE : VALENCIENNES METROPOLE
CIBLE : GRAND PUBLIC (ADOLESCENTS ET ADULTES), PROFESSIONNELS DE L'EMPLOI ET DE L'ÉDUCATION

SUPPORTS :

Download on the App Store

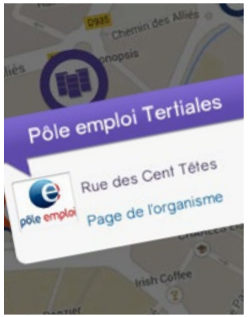
ANDROID APP ON Google play

LE PREMIER SERIOUS GAME EN RÉALITÉ ALTERNÉE POUR L'EMPLOI DES JEUNES.

Game4Job est un serious game développé en partenariat avec Valenciennes Métropole et la Maison de l'Emploi pour communiquer auprès des jeunes chercheurs d'emploi. Son but est de leur faire découvrir les métiers qui recrutent dans la région du Valenciennois, de les encourager à la mobilité et de favoriser leur rencontre avec les entreprises locales.

Le joueur incarne un coach à l'emploi chargé de collecter des candidats virtuels disséminés dans la ville de Valenciennes, qu'il doit ensuite guider jusqu'à l'obtention d'un poste virtuel dans une entreprise de la région.

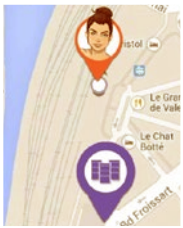












UNION EUROPÉENNE
Fonds social européen

l'Europe s'engage en Nord-Pas-de-Calais avec le FSE

ECOACTIF

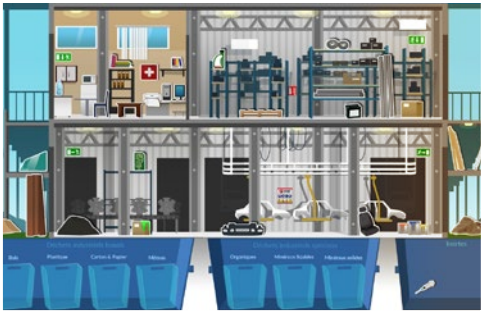
RÉFÉRENCE CLIENT : GEIQ ECOACTIVITÉ
CIBLE : ADULTES EN RÉINSERTION PROFESSIONNELLE DANS LES FILIÈRES DU RECYCLAGE ET DE LA VALORISATION DES DÉCHETS

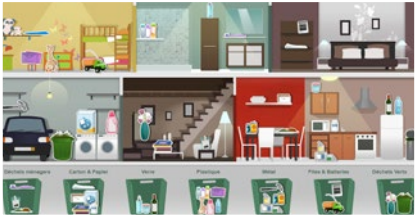
SUPPORT :

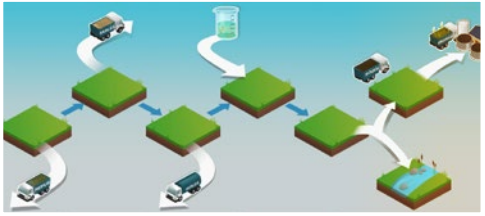
FAIRE DÉCOUVRIR LE CYCLE DES DÉCHETS ET LES FILIÈRES DE LA REVALORISATION DANS LE CADRE D'UNE FORMATION PROFESSIONNELLE.











Ecoactif s'insère dans un cursus de réinsertion professionnelle dans le domaine des éco activités. Il s'agit d'un serious game joué le premier jour de la formation pour donner une vision globale du cycle de vie des déchets solides et liquides.
L'apprenant explore la ville d'Ecoactif et suit le parcours des déchets depuis leur lieu de production jusqu'à leur filière de traitement et de valorisation et leur nouvelle vie une fois recyclés. Il découvrira les étapes, acteurs et problématiques de la gestion des déchets, ainsi que leurs impacts positifs sur l'environnement. Fort de la vision d'ensemble amenée par le jeu, l'apprenant poursuivra sa formation sur le terrain dans les jours suivants.



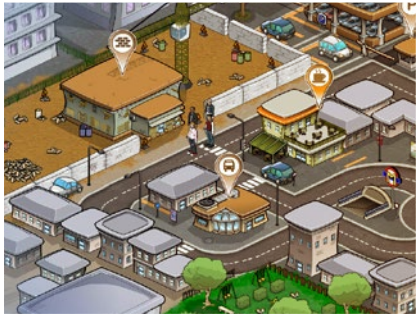
BACKSTAGE

RÉFÉRENCE CLIENT : ID6
CIBLE : GRAND PUBLIC (ADOLESCENTS), PROFESSIONNELS DE L'ÉDUCATION
SUPPORT :

GÉRER DE A À Z LA CONSTRUCTION D'UNE SALLE DE CONCERT ET APPRENDRE LA GESTION DE PROJET.

Backstage est un serious game visant à encourager et accompagner la prise d'initiative des jeunes en difficulté. Conçu pour faire émerger des envies d'agir dans l'espace public chez ces jeunes sans expérience, Backstage est un « serious social game » cherchant à les former tout en les rendant autonomes. Ludique et en phase avec son public, Backstage donne les clés pour concrétiser avec succès les idées de projets et capitaliser les acquis dans la perspective d'une insertion professionnelle.

RECOMPENSÉ PAR
•AJOUT AU CATALOGUE DE L'EDUCATION NATIONALE 2015
•TROPHÉE TECHNOLOGIES ÉDUCATIVES AU SALON DE L'ÉDUCATION 2013
•PRIX NOW.BELLE 2013











NEED FOR GRID

RÉFÉRENCE CLIENT : RÉSEAU ET TRANSPORT D'ÉLECTRICITÉ (RTE)
CIBLE : GRAND PUBLIC, PERSONNEL INTERNE DE RTE

SUPPORTS :

Download on the App Store

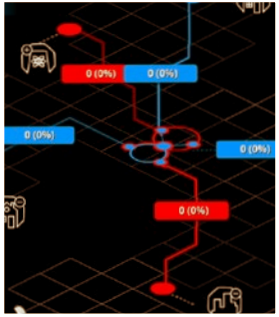
ANDROID APP ON Google play



DÉCOUVRIR LA GESTION D'UN RÉSEAU ÉLECTRIQUE ET COMPRENDRE LES DÉFIS DE LA TRANSITION ÉNERGÉTIQUE.











Construire un réseau électrique, l'entretenir, et le faire évoluer durablement au travers des époques : c'est la mission qui attend les joueurs de Need for Grid.

Ce serious game réalisé pour le compte de RTE est un jeu de gestion centré sur le transport de l'électricité. Déterminer le meilleur tracé, s'assurer que les villes et les usines sont correctement alimentées, améliorer le réseau, gérer les contextes sociaux et écologiques des territoires… Autant de facteurs que le joueur doit prendre en compte pour bien comprendre les enjeux et les missions d'un gestionnaire de réseau de transport d'électricité.



SKILLPASS

RÉFÉRENCE CLIENT : ID6
CIBLE : GRAND PUBLIC (ADOLESCENTS ET ADULTES), PROFESSIONNELS DE L'EMPLOI ET DE L'ÉDUCATION
SUPPORT :

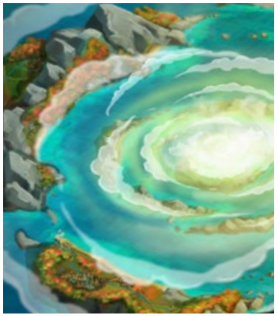
INCARNER UN JEUNE EN MANQUE DE REPÈRES ET VALORISER SES COMPÉTENCES.

Skillpass est un serious game qui prend la forme d'un jeu d'aventure point-and-click en 2D. L'objectif est de faire comprendre au joueur qu'il acquiert des compétences dans sa vie quotidienne et qu'elles peuvent être valorisées pour un emploi, une formation ou un bilan de compétence.

Se déroulant dans un univers contemporain imaginaire légèrement orienté science-fiction, le jeu pousse le joueur à s'identifier au personnage principal et à réfléchir aux compétences qu'il a pu acquérir par le passé.











LE SECRET DE L'AMARANTE

PARTENAIRES : EVALAB ET LE LABORATOIRE D'HYGIÈNE DU CHRU LILLE JEANNE DE FLANDRE, PICTANOVO
CIBLE : GRAND PUBLIC, PROFESSIONNELS DE LA SANTÉ
SUPPORT :



UNE BD INTERACTIVE POUR FORMER AUX RÈGLES D'HYGIÈNE DANS LES HÔPITAUX.











Le Secret de l'Amarante est une bande dessinée interactive qui permet de prévenir les infections nosocomiales dans les hôpitaux.

Le joueur est invité à suivre Zoé, venue rendre visite à son grand-père Louis. Elle y est accueillie et guidée par Alice, une aide-soignante, qui lui donne de précieux conseils pour éviter tout risque d'infection. Au fil de leurs discussions entrecoupées des histoires du grand-père, le joueur apprend les règles élémentaires d'hygiène



4H30 CHRONO

RÉFÉRENCE CLIENT : LABORATOIRE BAYER
CIBLE : GRAND PUBLIC, PROFESSIONNELS DE SANTÉ
SUPPORT :

UNE BD INTERACTIVE POUR COMPRENDRE LA PRISE EN CHARGE DE L'AVC.

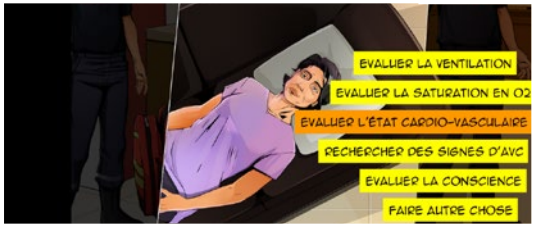
4h 30 Chrono vous fait vivre toutes les étapes essentielles à la prise en charge d'un AVC. Au travers d'une aventure dynamique et non-linéaire, le joueur découvre le parcours d'une victime d'AVC, du domicile à l'unité neuro-vasculaire.

L'ensemble est ponctué de choix et de prises de décisions, avec pour objectif la réalisation d'une prise en charge exemplaire, en un temps optimum. Ce serious game est avant tout à destination des professionnels de santé.













DIAGNOSTIC EN URGENCE

CIBLE : ÉTUDIANTS EN MÉDECINE, PROFESSIONNELS DE LA SANTÉ

SUPPORT :

FORMER LES ÉTUDIANTS EN MÉDECINE AU RAISONNEMENT CLINIQUE.

Diagnostic en Urgence permet aux étudiants en médecine de deuxième cycle de s'exercer au diagnostic médical par la méthode ARC à partir de cas concrets programmés par les enseignants. Il est utilisable en présence d'un enseignant ou seul grâce à un tuteur virtuel. Il permet également aux médecins formateurs de concevoir eux-mêmes leurs cas cliniques grâce à des outils adaptés.







2ÈME SOUFFLE

CIBLE : SENIORS, PATIENTS SOUFFRANT DE MALADIES RESPIRATOIRES CHRONIQUES

SUPPORTS :

MOTIVER LES SENIORS À SUIVRE LEURS EXERCICES DE RÉHABILITATION RESPIRATOIRE.









2ème souffle est un jeu d'accompagnement à la réhabilitation respiratoire qui motive le patient afin qu'il fasse de lui-même les exercices nécessaires à son bien-être mental et physique.



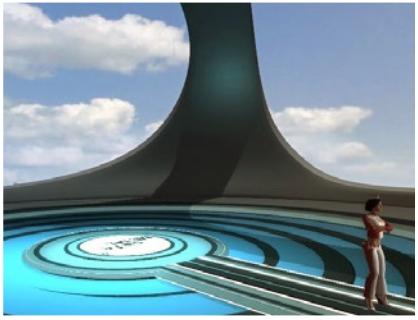
SAFE METAL

RÉFÉRENCE CLIENT : UIMM
CIBLE : SALARIÉS ET PROFESSIONNELS DE L'INDUSTRIE MÉTALLURGIQUE
SUPPORT :

UN OUTIL DE FORMATION EN 3D POUR APPRENDRE LES RÈGLES DE SÉCURITÉ EN MÉTALLURGIE.

Safe Metal permet d'évaluer les nouveaux entrants dans le domaine de la métallurgie et de les sensibiliser aux consignes de sécurité et à la prévention des risques.

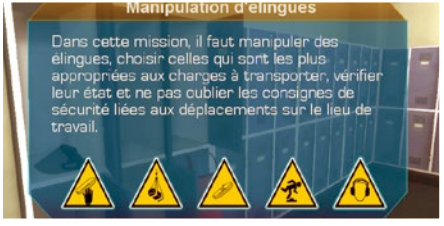
Son système de parcours personnalisable offre la possibilité de générer des scénarios spécifiques aux besoins de chaque entreprise du secteur. En utilisant les codes du jeu d'aventure et en mettant en place des situations réelles de travail, Safe Metal permet un apprentissage concret et une meilleure assimilation des consignes de sécurité, ainsi qu'une validation des acquis par le formateur via une plateforme LMS.











ILS NOUS FONT CONFIANCE...

PARTENAIRES SERIOUS GAMES



CONTACTEZ-NOUS ! ET DEMANDEZ...



FRÉDÉRIC FOREST
Directeur Commercial

Pour tout contact presse, business pour la partie serious game.

f.forest@le-cccp.com
+33 (0)3.27.44.13.92

CONTACT@LE-CCCP.COM

CCCP - BORDEAUX
Parc d'activité de Canteranne, Bâtiment 3
Avenue de Canteranne
33600 PESSAC

+33 (0)3.27.44.13.92

CCCP - LILLE
Plaine Images – Imaginarium
99a Boulevard Descat
59200 TOURCOING

+33 (0)3.66.72.44.09

WWW.CCCP.FR
@LECCCP
/LECCCP