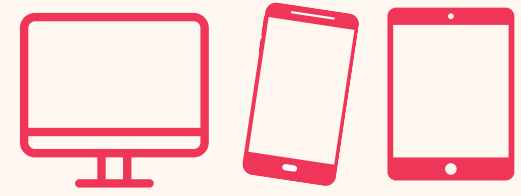


Sciences et Technologies
Informatique Economie
Disciplines faisant appel à la blockchain
(logistique, filières agro-alimentaires, énergies)



40 min à 1 h maximum



Découvrir les principes de la blockchain à travers les notions de cryptographies

Le joueur incarne Draper, un hacker engagé par un certain Smith, afin d'éprouver la sécurité d'une nouvelle crypto-monnaie : Octor

Deux épisodes pour découvrir :

- Les crypto-monnaies
- Le principe de la blockchain
- La cryptographie
- Les questions de sécurité liées aux transactions





Présentation

Ce jeu permet de découvrir les principes de la blockchain. Le joueur incarne un hacker du nom de Draper, expert en cryptographie et en cybersécurité. Il est chargé de résoudre des énigmes afin de mettre à l'épreuve un système de sécurité lié au développement d'une nouvelle cryptomonnaie nommée Octor.

Ce jeu très accessible portant sur un sujet actuel peut-être abordé dans l'ensemble des disciplines connaissant un développement technologique effectif ou à venir liées à la blockchain. Aussi, les parcours à dominante informatiques, mathématiques, technologiques ou économiques ne sont pas les seuls concernés. En effet, l'essor de cette technologie dans d'autres domaines tels que la logistique, les filières agroalimentaires et l'énergie rendent cette ressource intéressante dans de nombreux enseignements dispensés dans nos universités.



Déroulement du jeu

Le joueur est guidé tout au long de l'aventure et doit se saisir de véritables notions de cryptographie afin d'avancer. Il s'agira pour lui de découvrir les fonctions de hachage, de signature numérique et de cryptage de données.

Les deux épisodes de ce jeu ont été conçus afin d'être abordés en autonomie par les joueurs. L'enseignant reste donc libre de revenir sur l'expérience de jeu, ou peut l'intégrer au sein même d'une séance d'enseignement.



Points forts

Nous avons particulièrement apprécié la conception du jeu qui fait force d'un juste équilibre entre la dimension ludique et pédagogique. Chaque mission est rattachée à un objectif précis et énoncé clairement. Les ressources concernant les notions abordées sont présentées sous forme de capsules vidéo et restent accessibles aux joueurs à tout moment. De plus, un feedback est inclus à la fin de chaque mission ce qui permet au joueur d'obtenir un premier bilan concernant la notion abordée au cours de sa mission. En cas de difficulté, les joueurs peuvent consulter des indices afin de poursuivre leur progression. Le temps de jeu et son découpage semblent adaptés aux activités d'enseignement ou d'apprentissage.

Enfin, le concepteur met à disposition des ressources complémentaires afin d'approfondir les notions abordées. Celles-ci prennent la forme d'articles ou de vidéos traitant les domaines liés au jeu. De plus, un jeu de cartes introductif ainsi qu'un quiz peuvent intervenir avant et après le jeu vidéo. Ces éléments mis à disposition pourront donc servir à une scénarisation particulière ou à la mise en place d'une ou plusieurs séances ludifiées.