

CORVETTE :

Et le serious game devient collaboratif

Le projet

L'apprentissage par simulation devient un classique de l'industrie. Surtout lorsque la tâche à accomplir est dangereuse, complexe ou très coûteuse à reproduire dans la réalité. On estime que les revenus liés aux *serious games* croissent de près de 50% par an.

Le projet *Corvette* cherche à apporter à ces "jeux sérieux" une nouvelle dimension : le travail collaboratif. La tâche à accomplir est cette fois un travail d'équipe mêlant humains réels et virtuels. Les apprenants sont plongés dans un environnement virtuel de travail, et ils disposent de collaborateurs virtuels avec lesquels ils doivent dialoguer et coopérer. Un formateur peut également intervenir dans la scène par le biais d'un avatar, jouant ainsi le rôle d'un collaborateur.

Le projet *Corvette* est très ambitieux par le nombre d'obstacles auxquels il s'attaque de front : motricité et autonomie de l'humain virtuel, reconnaissance de la parole et communication verbale, adaptation automatique du comportement, interactions de tous les acteurs avec l'environnement... Un ensemble tellement complexe qu'il constitue une avancée majeure dans le domaine du jeu sérieux.

Quelques repères

Début des travaux :
Octobre 2010
Durée : 42 mois
Ressources :
291 hommes-mois
Coût total : 2,2 M€

Site du projet
<http://corvette.irisa.fr/>

Les partenaires

INSA-Rennes,
coordinateur du projet
AFPA
CEA LIST
ENIB
Golaem
Nexter Training
Virtualys

Aides financières

Agence nationale de la
recherche