

2025

CONCEPTION DE JEUX SÉRIEUX SUR MESURE

SMART GAMES BUILDER PRO

ADRESSONS LES ENJEUX DE DEMAIN..... EN JOUANT

ajouter logos INP UGA + sgbPro =
BPI france

GRENOBLE INP - UGA
contact@smartgamesbuilder.fr

NOTRE CONCEPT

Concevoir les jeux sérieux pour adresser avec vous les enjeux de demain

Que vous soyez une entreprise, une collectivité, une association... Devenez co-créateur de jeux Sérieux grâce à nos jeux adaptables.

Nous vous accompagnons pour créer des jeux sur mesure dimensionnés à vos besoins.

Renforcez les compétences de vos équipes grâce à nos ateliers ludiques.

POURQUOI NOUS CHOISIR

01

Spécialistes depuis 18 ans dans le jeux sérieux

02

Notre lien exclusif avec les grandes écoles d'ingénieur, donnez de la visibilité et formez en amont vos futurs employés

03

Nos jeux sont testés et approuvés par des milliers d'utilisateurs

NOS JEUX FAVORISENT LES SOFT SKILLS

Créativité,
Écoute, et empathie,
Gestion de temps et de stress,
Négociation

PARCOURS ATELIER

DUREE :
3H

Testez un ou plusieurs de nos jeux sur une demi journée



Choisissez

Un de nos jeux en fonction de vos besoins (activité d'intégration, Team Building, VSS et handicap, jeu ressources humaines...) dans notre catalogue ci-dessous.



Jouez

A nos jeux guidé par notre expert qui vous sensibilise sur l'intérêt d'une approche ludique dans votre structure tout en renforçant les liens dans votre équipe.



Brainstormez

Avec notre expert pour cibler comment adapter le jeu sélectionné à vos besoins (un projet en cours, un évènement, un enjeu...).

..... Pour aller pus loin

PARCOURS
PERSONNALISATION

OU

PARCOURS
CREATION

PARCOURS PERSONNALISATION

Vous avez particulièrement apprécié un de nos jeux pendant un Atelier
et aimeriez l'adapter à vos besoins ?
Nous vous accompagnons !

Brainstorming & Montage

Nous identifions vos besoins
et nous adaptons notre
scenario, nos designs, et les
interactions du jeu à votre
demande,

Phase de production

Nous accompagnons vos
experts techniques à produire
et valider des contenus
ludiques.

Phase de test & révision

Nous testons une première
fois le jeu et mettons en place
un outil d'évaluation des
retours. Nous analysons les
retours et modifions
ensemble la première version
du jeu



**DUREE :
3-7 JOURS**

Sur une période de 3 à 12
semaines

TARIF EN DERNIÈRE PAGE

PARCOURS CREATION

Vous avez envie de co-développer un jeu sérieux de A à Z ?
Nous vous accompagnons !

Phase Identification

Nous identifions vos besoins (valeurs, compétences, aptitudes...) et le gameplay que vous souhaitez.

Phase de formation

Nous formons vos experts à la gamification des contenus et construisons ensemble la mécanique et les règles du jeu, le scénario, les designs, les interactions...

Votre jeu est prêt

Phase de révision

Nous analysons les retours et modifions ensemble le jeu pour vous livrer une version finale.

Phase de production

Nous accompagnons vos experts techniques à produire et valider des contenus ludiques.

Phase de test

Nous testons une première fois le jeu et mettons en place un outil d'évaluation des retours.

Communication du jeu

DUREE :
10- 25 JOURS

Sur une période de 2 à 6
mois

BESOIN DE PLUS DE DÉTAILS ?
DEMANDEZ-NOUS

TARIF EN DERNIÈRE PAGE

COMMUNIQUER SUR VOS JEUX

Vous avez envie de communiquer sur vos jeux et rendre visible votre entreprise auprès des managers et ingénieurs de demain ? Bénéficiez de notre place unique auprès des grandes écoles.



Communication auprès
de nos réseaux

Mise en ligne de votre jeu à télécharger auprès de
notre communauté d'ingénieurs et d'enseignants.
Publication d'articles dans nos réseaux
pédagogiques.

Vidéos de
communication

Réalisation de vidéo de communication pour
assurer la visibilité de votre jeu.

Organisation d'ateliers

Mise en relation avec nos équipes pédagogiques
pour organiser des ateliers avec votre jeu après de
nos étudiants ingénieurs. Nous pouvons aussi
organiser nous même l'atelier auprès de nos
étudiants.

NOS TARIFS*

Parcours Atelier	Parcours personnalisation	Parcours création
durée: 3h	Durée estimée de 40h à 50h selon les projets	Durée minimum de 70h à plus selon les projets
800€ + trajet	4 500€ à 10 000€ selon la complexité	20 000€ minimum selon la complexité

NOS OPTIONS

Gestion de l'impression	Gestion de la mise en page et de l'impression des jeux.	6h + couts impression
Vidéos de communication	Réalisation de vidéo de communication pour assurer la visibilité de votre jeu.	Sur Devis
Communication auprès de nos réseaux	Mise en ligne de votre jeu à télécharger auprès de notre communauté d'ingénieurs et d'enseignants. Publication d'articles dans nos réseaux pédagogiques.	Sur Devis
Organisation d'ateliers	Mise en relation avec nos équipes pédagogiques pour organiser des ateliers avec votre jeu après de nos étudiants ingénieurs. Nous pouvons aussi organiser nous même l'atelier auprès de nos étudiants.	Sur Devis

*ces données données sont des durées moyennes. Selon la complexité du jeu, la dynamique de vos équipes, ces durées peuvent varier. Nous facturons au temps réellement passé.

PERSONNALISATION (INTERNE)

Description de l'étape	Travail effectué avec le client	Travail effectué par MAP	Temps total pour MAP
BRAINSTORMING: Nous identifions vos besoins et le type de jeu qui vous correspondrait.	Brainstorming avec le client (3h)	Travail amont et post brainstorming (3h)	6h
MONTAGE: Nous construisons ensemble le scénario, modification des designs / icones, types d'interactions, phases du jeu, compétences clés.	Une séance de montage d'une journée dont la prise en main des protocoles de contribution (6h)	Travail sur le graphisme, lien avec vos équipes de communication pour les logos et les design, + temps de Jess (3h)	9h
PRODUCTION: Nous accompagnons vos experts techniques à produire et valider des contenus ludiques.	Une demi journée chez vous pour produire ensemble pour bien prendre en main le protocole (3h) Une seconde demi journée pour valider les contenus (3h) (zoom ou présentiel)	Nous suivons le déroulement de la production à distance. Correspond en moyenne à une demi journée de travail Lien avec les designers. (3h) Generation des Fichiers pour impression (3h)	12h
IMPRESSION V1 (optionnel): Gestion de l'impression en respectant un cercle vertueux. (local, recyclé, produit par une adultes en situation de handicap)	Validation des fichiers - typos et contenus par le commanditaire	Une demi journée avec l'équipe d'impression pour imprimer les fichiers. (3h)	3h
TEST: Nous testons une première fois le jeu et mettons en place un outil d'évaluation des retours.	Une demi journée chez vous pour élaborer l'outil d'évaluation et faire le test (3h)	Une demi journée pour préparer en amont l'outil, la séance de test, la présentation, les règles... (3h)	6h
REVISION: Nous analysons les retours et modifions ensemble la première version du jeu	Une demi journée pour l'analyse des retours avec l'équipe et correction du jeu (typo, mécanique du jeu., règles..) (3h)	Analyse des données en amont de la réunion, et proposition de correction du jeu. (4h)	7h
LIVRAISON: Nous préparons tous les fichiers de votre jeu à archiver pour les futurs impressions et/ou modifications.		Préparation des livrables sous format digital (.PDF;AI) sous format digital. (3h)	3h
IMPRESSION V2 (optionnel)	Mise en boîte du jeu	Correction + préparation de la version finalisée V2 du jeu chez l'imprimeur (6h)	6h

CREATION (INTERNE)

Description de l'étape	Travail effectué avec le client	Travail effectué par MAP	Temps total pour MAP
BRAINSTORMING: Nous identifions vos besoins et le type de jeu qui vous correspondrait.	Deux demi journées Brainstorming avec le client pour cibler les besoins(6h)	Travail amont et post brainstorming (3h)	9h
MONTAGE: Nous construisons ensemble la mécanique du jeu, le scénario, les designs, les interactions, les règles du jeu,...	3 séances de montage de demi-journées (12h)	Travail sur le graphisme, lien avec vos équipes de communication pour les logos et les design, + temps de Jess (6h)	18h
PRODUCTION: Nous accompagnons vos experts techniques à produire et valider des contenus ludiques.	2 demis-journées chez vous pour produire ensemble pour bien prendre en main le protocole (6h) 2 demis-journées pour valider les contenus (6h) (zoom ou présentiel)	Nous suivons le déroulement de la production à distance. Correspond en moyenne à une demi journée de travail Lien avec les designers. (3h)	15h
GENERATION DU JEU		generation des Fichiers (6h)	6h
IMPRESSION VI (optionnel): Gestion de l'impression en respectant un cercle vertueux. (local, recyclé, produit par une adultes en situation de handicap)		Une demi journée avec l'équipe d'impression pour imprimer les fichiers. (3h)	3h
PREPARATION TEST: Mise en place d'un outil d'évaluation des retours et encadrement des animateurs.	½ journée pour former les animateurs et mettre en place l'outil (3h)	Une demi journée pour préparer en amont l'outil, la séance de test, la présentation, les règles... (3h)	6h
JOUR DU TEST: Nous testons une première fois le jeu	½ journée pour faire le test + Feedback (3h)		3h
REVISION: Nous analysons les retours et modifions ensemble la première version du jeu	Une demi journée pour l'analyse des retours avec l'équipe et correction du jeu (typo, mécanique du jeu., règles..) (3h)	Analyse des données en amont de la réunion, et proposition de correction du jeu. En aval lien avec designers et préparation de la version finalisée du jeu. (6h)	9h

Description de l'étape	Travail effectué avec le client	Travail effectué par MAP	Temps total pour MAP
LIVRAISON: Nous préparons tous les fichiers de votre jeu à archiver pour les futurs impressions et/ou modifications.		Préparation des livrables sous format digital (.PDF;AI) sous format digital. (3h)	3h
IMPRESSION V2 (optionnel)		Correction + préparation de la version finalisée V2 du jeu chez l'imprimeur (6h)	6h