Devenez partenaire d'un monde unique
de découvertes scientifiques !

www.science-en-jeu.ca

science en jeu

creo
la science
en jeu

SCIENCE EN JEU ET LA CHASSE AUX NEURONES

UN MONDE VIRTUEL SCIENTIFIQUE, UN GRAND CONCOURS

Pendant toute l'année, les élèves des niveaux primaire et secondaire gagnent des « neurones » en explorant les diverses contrées du monde SCIENCE EN JEU. Dans la peau d'un scientifique virtuel, ils interagissent avec leurs amis pour réussir une panoplie de quêtes, de missions et d'expériences afin de devenir super savants. Au terme de l'année scolaire, les écoles et les élèves ayant remporté le plus de neurones voient leurs efforts récompensés par de fabuleux prix.

Novateur et à l'image des jeunes, voilà un projet qui favorise un rapprochement entre la science et la jeune société.

Et si ce projet pouvait vous aider à atteindre vos objectifs de communications ?

Les univers virtuels devraient rassembler **33 millions** d'utilisateurs d'ici **4 ans**

Pour rejoindre les jeunes de 9 à 17 ans

Les spécialistes du marketing se tournent de plus en plus vers le Web pour rejoindre cette génération numérique, née avec les nouvelles technologies. Devenus partie intégrante de la vie sociale des jeunes, les jeux en ligne sont des outils interactifs attrayants et puissants qui favorisent un haut degré d'engagement.

Voilà pourquoi SCIENCE EN JEU s'inspire des populaires mondes virtuels multi-joueurs en ligne, où les usagers peuvent :

- Configurer leur propre personnage et clavarder *(tchater)* avec leurs amis.
- Explorer un univers en pleine expansion offrant quizz, vidéos, expériences et jeux interactifs.
- Chercher des indices pour résoudre des catastrophes.
- Rassembler des outils et réaliser des expériences de laboratoire.
- Rencontrer des spécialistes et expérimenter des simulations de travail.
- Participer à des débats de société.

Les jeunes de 12 à 17 ans passent en moyenne **16 heures** par semaine sur Internet.

Et si un territoire de ce monde virtuel s'inspirait de votre organisation, de vos lieux de travail, de vos enjeux et de vos travailleurs ?

Pour rejoindre les enseignants

SCIENCE EN JEU est conçu tout autant pour une utilisation en classe que pour les jeunes à la maison. Les contenus répondent aux objectifs des programmes scolaires. Le monde virtuel offre une brochette de situations d'apprentissage ludiques et interactives. Des guides pédagogiques d'accompagnement sont élaborés par des enseignants et des pédagogues. Le grand concours vient stimuler l'intérêt des élèves durant toute l'année pour les encourager à élargir leurs champs d'intérêt.

Et si découvrir votre secteur devenait un enjeu ? Et si des guides pédagogiques et un univers contextualisé permettaient d'intéresser les jeunes à votre domaine ?

Un portail rassemblant près de **200 jeux** et **vidéos**

Une communauté de savoir bien vivante

SCIENCE EN JEU attire 35 000 visites par mois. Les statistiques de fréquentation ont triplé au cours de l'année scolaire 2009-2010. La répartition de la clientèle varie d'une île à l'autre.

La porte principale de SCIENCE EN JEU attire des jeunes de 9 à 12 ans (45 %), de 12 à 17 ans (35 %) et des adultes/parents/éducateurs (15 %). Les jeunes viennent surtout du Canada (58 %) et de France (32 %), mais aussi de 119 pays du monde.

Notre plan de visibilité comprend :

- Une stratégie de pénétration scolaire (ex. : un grand concours organisé avec la collaboration des Agendas Scolaires du Québec; intégration aux outils PPO du MELS; présence dans des congrès et événements fréquentés par les enseignants).
- Des activités de marketing croisé et viral dans les médias sociaux et les sites des partenaires.
- Des communications traditionnelles (ex. : campagnes de presse, envois courriel, signets).
- Une présence dans des événements publics (ex. : Festival Eurêka !).
- De la publicité en ligne.
- Un suivi régulier des statistiques et une itération agile de la stratégie.

Sur notre blog, les visiteurs commentent :

«Bonjour, ce jeu est super ! »

-Anonyme, 21 juin 2011

«Oh c'est super donc je vais pouvoir avoir 7000 neurones, il m'en manque à peu près 135 pour y arriver !! Je vais donc pouvoir me téléporter !!!! Trop cool !! »

-Noisette, 24 août 2010

« Pas besoin d'être jeune pour apprécier votre site. On apprend à tout âge ! Merci ! »

-Françoise, 21 juillet 2009

« TOP COOL ! »

-Patrick Pomerleau, 24 juillet 2009

« G trop aimé c super cool ! »

-Lesly, 11 avril 2010

35 000 visites par mois !

94 % des 14-17 ans utilisent Internet de façon régulière.

Un projet reconnu et rassembleur

UNE INITIATIVE DE CREO

Studio de production multimédia spécialisé en sciences fondé en 2001, CREO offre des services personnalisés aux entreprises, ministères et institutions muséales canadiennes, en plus d'éditer dans plusieurs pays du monde ses propres jeux d'aventures multimédia ludoéducatifs.

UN PROJET LAURÉAT

SCIENCE EN JEU est lauréat d'un NUMIX 2010 et nominé aux OCTAS 2010. CREO s'est souvent démarquée par des productions primées. Mentionnons notamment les titres de la collection de jeux d'aventures Débrouillards, tantôt évalués 6/6 dans le guide des jouets du magazine Protégez-vous, tantôt lauréats du grand prix des Adélouzes, finalistes des OCTAS, du prix Roberval et des Mérites du français dans les nouvelles technologies.

ATTEINDRE SES OBJECTIFS DE COMMUNICATION

Le monde virtuel SCIENCE EN JEU est une plateforme de communication et d'éducation unique. Et si cet outil novateur mettait en valeur les réussites de votre propre organisation ? Devenez partenaire présentateur et contribuez à la production d'une île, d'une quête ou d'un personnage répondant à vos objectifs. Les solutions varient entre 500 $ et 300 000 $. Joignez le réseau :

- Le Fonds des médias du Canada
- Téléfilm Canada
- Génome Québec
- Ministère des Ressources naturelles et de la Faune du Québec
- Inukshuk sans fil
- EnviroCompétences
- MDEIE
- Université Laval
- CoeffiScience
- Ordre des ingénieurs forestiers du Québec
- Fédération québécoise des chasseurs et pêcheurs
- Association des biologistes du Québec
- Premier Tech

Il est aussi possible de soutenir le concours CHASSE AUX NEURONES SCIENCE EN JEU dès septembre 2011. Devenez partenaire commanditaire. Les options de collaboration varient entre 50 $ et 40 000 $.

AUGMENTER SA NOTORIÉTÉ

Votre organisation peut aussi collaborer à SCIENCE EN JEU en rendant disponibles vos jeux et vidéos scientifiques, ce qui vous permet d'augmenter la visibilité et la notoriété de vos propriétés intellectuelles. Vous pouvez aussi diffuser SCIENCE EN JEU dans votre réseau et sur votre site Internet, enrichissant du coup l'offre de votre site, tout en contribuant au rayonnement de l'outil. Devenez partenaire diffuseur. Joignez le réseau :

- UQAM
- Agence Science-Presse
- Télé-Québec
- TFO
- Le Code Chastenay
- Pixcom
- Musée Armand-Frappier
- Musée canadien de la nature
- Centre des sciences de Montréal
- Jobboom
- ASTER station scientifique du Bas-St-Laurent
- GERIP
- Technocompétences
- Musée minéralogique et minier de Thetford Mines
- Association forestière du Québec métropolitain
- Association forestière de la Vallée du St-Maurice

Le temps passé sur Internet par les 8 à 18 ans a triplé depuis 10 ans.

POUR CRÉER UN MONDE À LA HAUTEUR DE VOS ATTENTES !

CAROLINE JULIEN
Présidente
cjulien@creo.ca
Tél. : 514 278 9595, poste 21

GENEVIÈVE LAJEUNESSE
Chargée de développement
glajeunesse@creo.ca
Tél. : 514 278 9595, poste 25