**Analyse de l’enquête par questionnaire réalisée au Lycée Périer – Février 2013**

Caractéristiques de l’effectif :

La population support de l’enquête est composée à 60% de garçon. 20% déclarent jouer très souvent ou souvent à des jeux vidéo en ligne. 55% jouaient pour la première fois à Simuland. A 80% ils étaient a priori intéressés par le jeu ou n’avaient pas d’avis. Le public était donc majoritairement disponibles pour cette séance. Parmi la population que s’est déclarée à priori intéressée (avant de jouer) 85,7 % étaient des garçons.

Rôles dans le jeu :

Parmi les étudiants s’étant attribué le rôle de saisie des informations sur le site, 80% avaient déjà joué. Parmi les étudiants qui ont saisi les décisions sur tableur 60% avaient déjà joué.

Les étudiants qui ont réalisé le story telling (situation de recul) jouaient pour la première fois.

On peut donc dire que les rôles clés ont été tenus par les étudiants les plus investis.

Les rôles dans la conception de l’exposé :

Les documents créés ont été réalisés par les garçons dans 75 % des cas. Les personnes chargées d’expliquer les tableaux de bord sont des garçons dans 100% des cas.

La compréhension des notions à acquérir :

A 70%, ils estiment qu’après avoir joué, ils ont mieux compris la notion de trésorerie, et 75% la notion de dépenses, mais seulement à 65% la notion de bénéfice (Résultat Net), et enfin à 90% l’importance de investissements. Les résultats sont significativement différents pour les membres de l’équipe qui ont saisi les décisions dans le jeu : 100% déclarent que la notion de bénéfice est plus claire.

A la suite de l’exposé :

Les étudiants ont estimé que les notions de trésorerie et de bénéfice étaient plus claires ou beaucoup plus claire pour 95% d’entre eux et 100% pour la notion de dépenses. La nécessaire prise de recul dans le cadre de l’exposé a transformé significativement la compréhension des notions à appréhender dans ce jeu.

Avis sur le jeu :

Jugé majoritairement peu réaliste, très majoritairement ludique et convivial.

85% de l’effectif ont déclaré que ce jeu donnait envie de jouer.