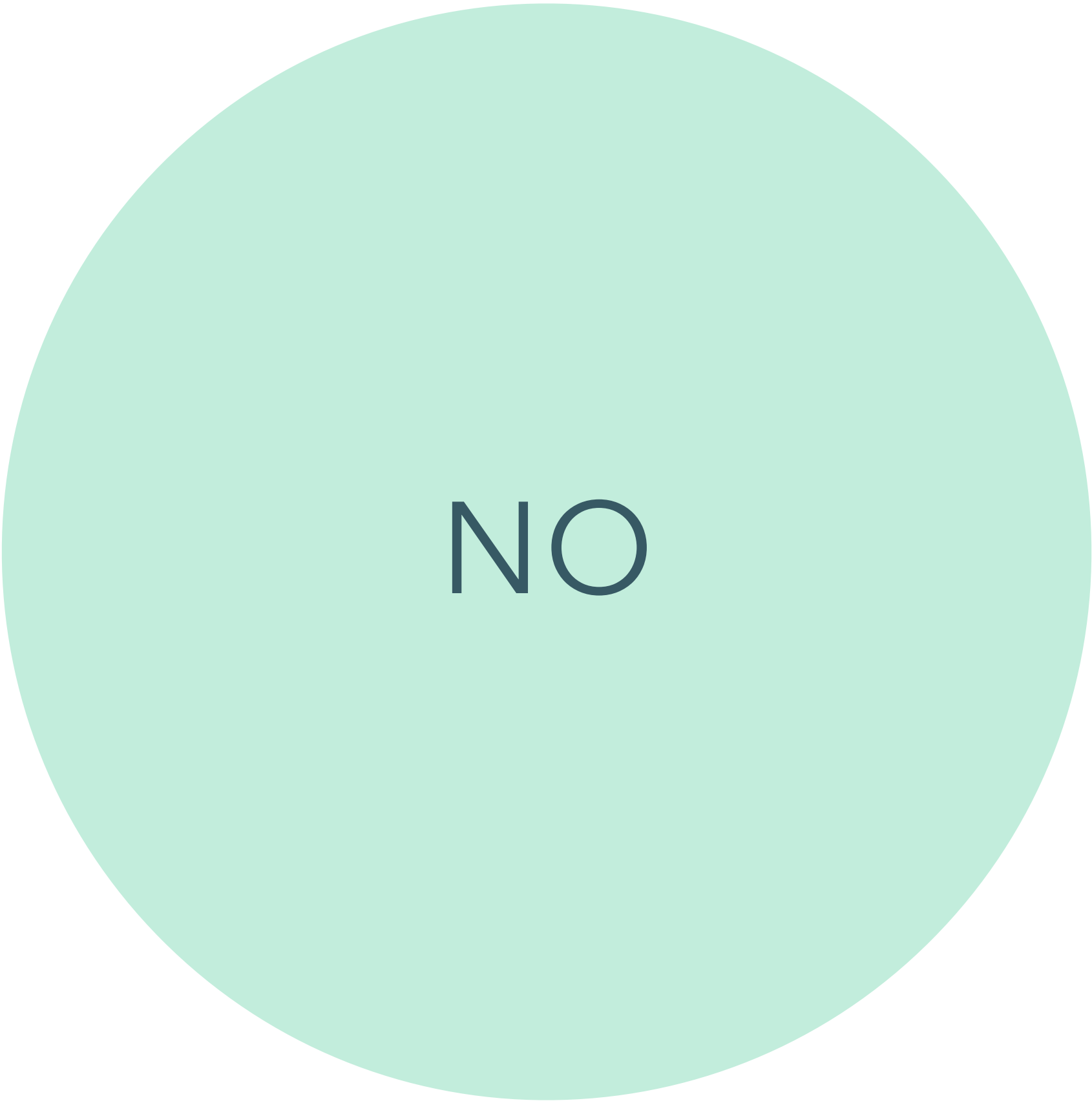




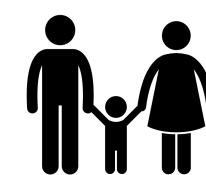
Videojuegos

¿una oportunidad para disminuir la brecha digital entre padres e hijos?

La respuesta del mercado



Fuerzas en presencia



Proximidad con el digital



Babaoo_Prototype

UIWorkshopBadge.cs

UIWorkshopBadge

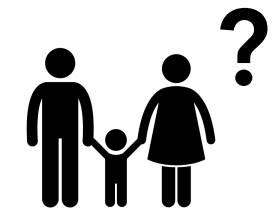
public class UIWorkshopBadge : UIWorkshopReward

```
6
7 public class UIWorkshopBadge : UIWorkshop
8
9     public Animator AnimController;
10
11     public Image BadgePicture;
12     public Image BadgeOverlayPicture;
13
14     public Color LockedColor;
15     public Color UnlockedColor;
16
17 public override void Init(MDItem item, int itemQuantity, UI_EndGame_Manager endGamePanel, ERewardState state = ERewardState.OWNED)
18 {
19     base.Init(item, itemQuantity, endGamePanel, state);
20
21     if(ItemNameText)
22     {
23         ItemNameText.text = RewardItem.Name.GetLocalizedString();
24     }
25
26     if(BadgePicture)
27     {
28         Texture2D rewardTex = RewardItem.PrimaryTexture.ToTexture();
29         BadgePicture.sprite = Sprite.Create(rewardTex, new Rect(0.0f, 0.0f, rewardTex.width, rewardTex.height), new Vector2(0.5f, 0.5f));
30
31         switch(state)
32         {
33             case ERewardState.NOT_OWNED:
34                 BadgePicture.color = LockedColor;
35                 break;
36             case ERewardState.OBTAINED:
37                 BadgePicture.color = LockedColor;
38                 BadgeOverlayPicture.sprite = Sprite.Create(rewardTex, new Rect(0.0f, 0.0f, rewardTex.width, rewardTex.height), new Vector2(0.5f, 0.5f));
39                 break;
40             case ERewardState.OWNED:
41                 BadgePicture.color = UnlockedColor;
42                 break;
43         }
44     }
45 }
46
47 protected override void Register()
48 {
49     //ParentPanel.OnUpdateCompleted += InitAnimation;
50     ParentPanel.Rewards.Push(this);
51 }
52
53 public override void InitAnimation()
54 {
55     //ParentPanel.OnUpdateCompleted -= InitAnimation;
56     if (CurrentState == ERewardState.OBTAINED)
57     {
58         AnimController.SetTrigger("obtained");
59     }
60 }
```

ADN 100% digital



MARVEL
SPIDER-MAN





Libertad física



Libertad social

Le marché du jeu vidéo



138 Milliards \$

Marché mondial du jeu vidéo

180 Milliards \$ en 2021

2.2 Milliards

Joueurs

50% paient

+50 Milliards d'heures

de contenu lié aux jeux vidéo

regardées en 2018

= 26 Millions d'années travail

Marché jeu vidéo US >

Marché du cinéma mondial

100 Millions

téléspectateurs à la
finale de LOL (2018)

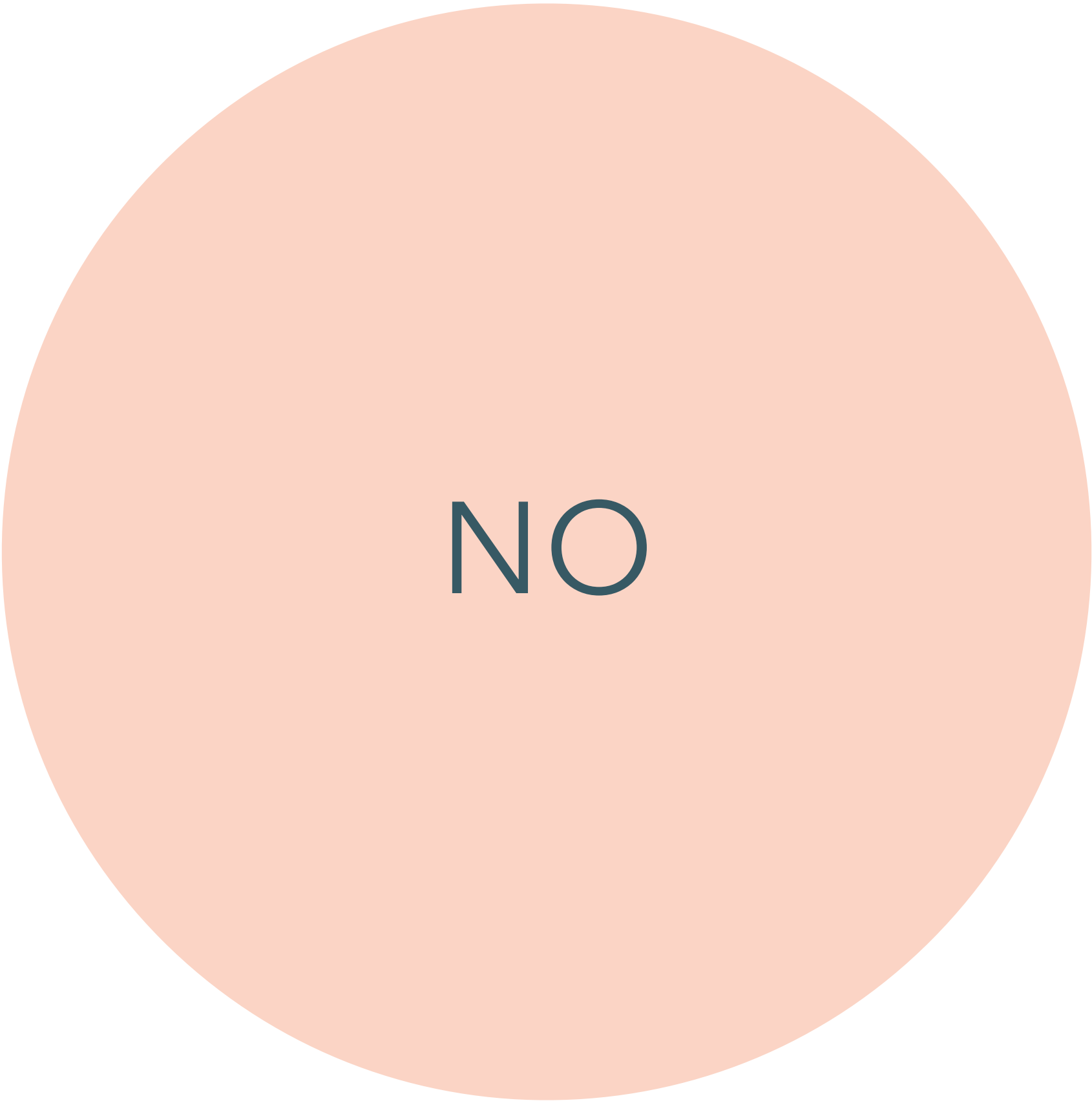
3 heures/jour

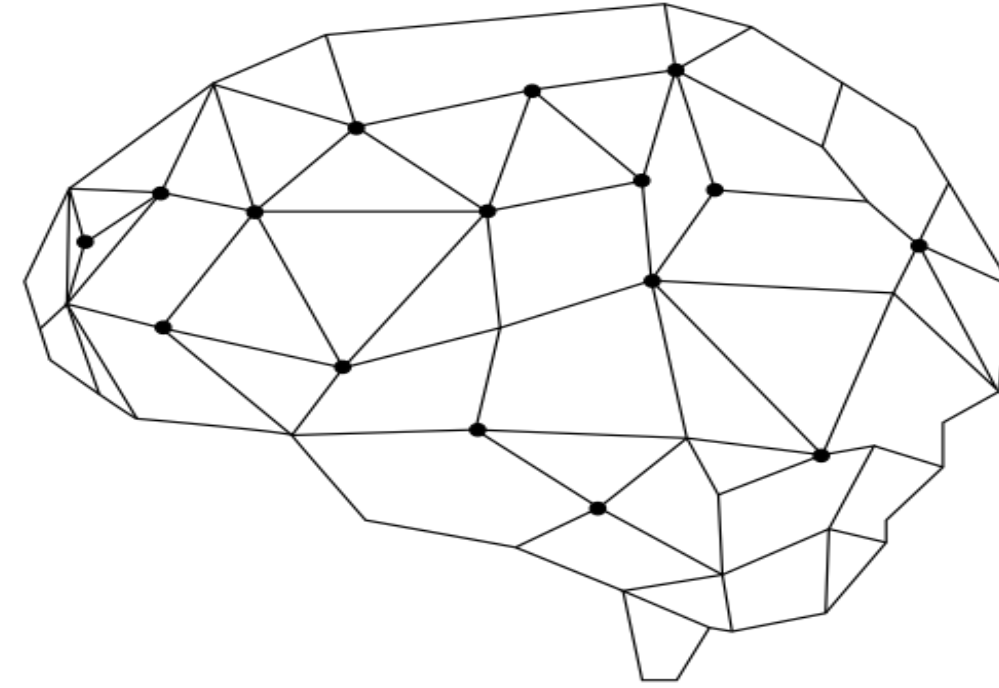
Temps global passé sur les apps

+45% depuis 2016

Source: Newzoo, ESA

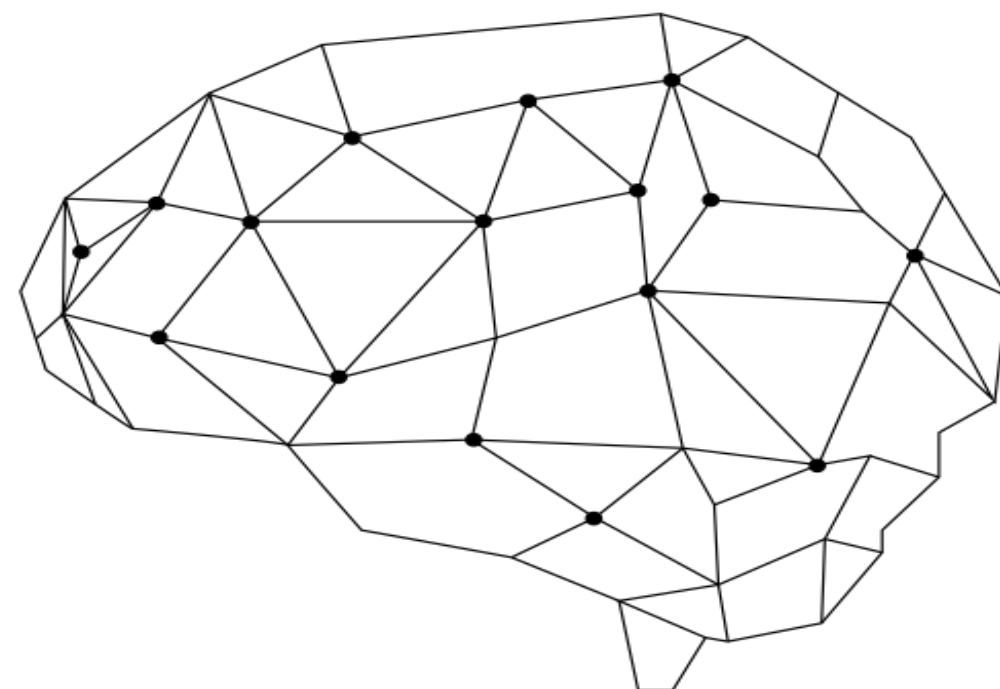
La respuesta de la ciencia





La ciencia sabe cada día mejor como funciona el cerebro...

ejemplos : atención y sistema de recompensa



¡El videojuego también sabe cómo funciona el cerebro! \$200 Milliones...



Comment le jeu vidéo retient notre attention via le système de récompense



Pendant le jeu



Feedback positif

Frustration inattendue

Feedback positif même nature nouveau marqueur

Nouveau feedback positif d'une autre nature

Réactiver notre attention

¿Te suena?

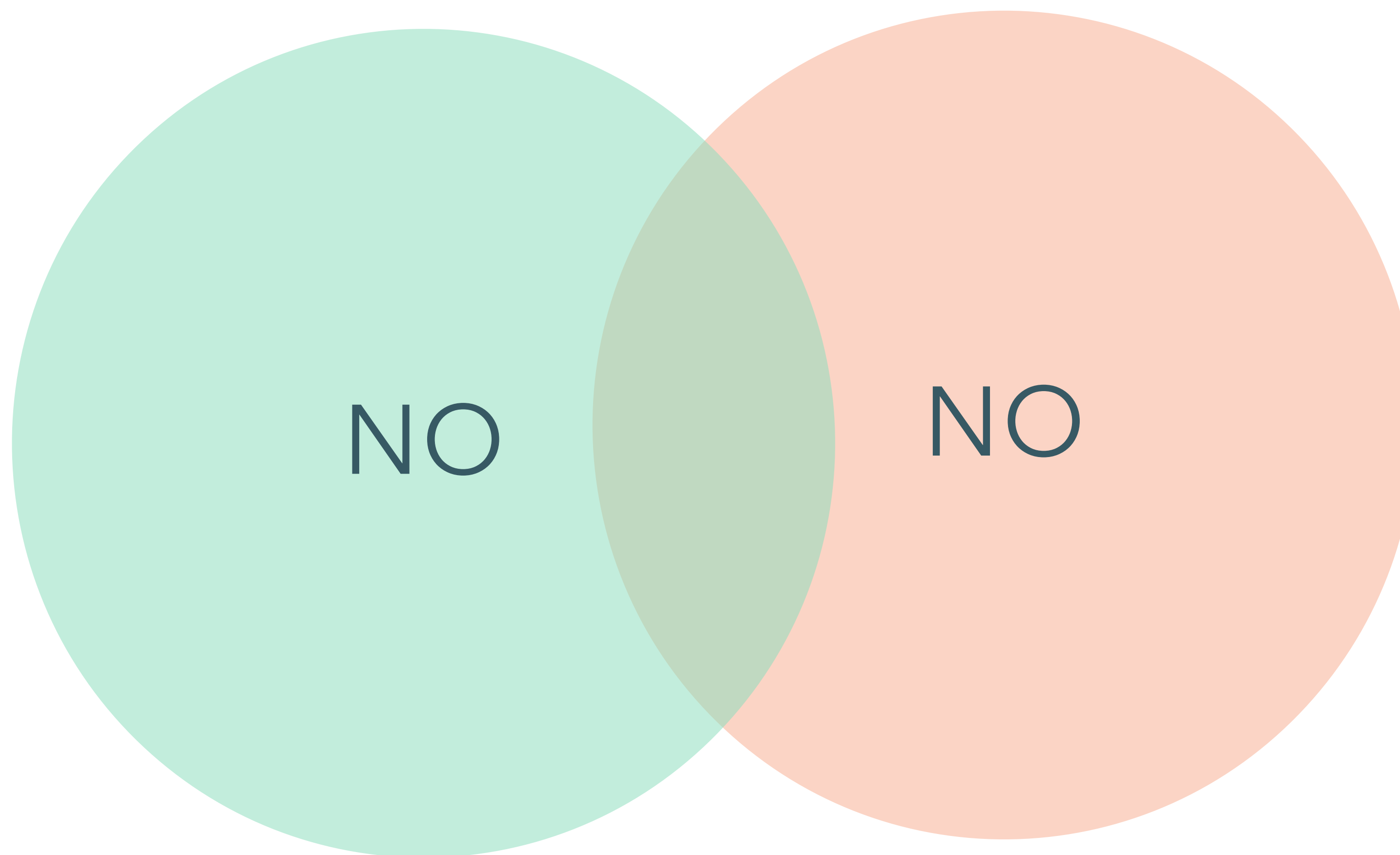


¿Lo habías conectado con eso?





Videojuegos
¿una oportunidad para disminuir la brecha digital
entre padres e hijos?





Consecuencias



Atención :
saturación de la red
VAKOG

Recompensa :
saturación del
sistema

**Excitación de los
circuitos cortos**

**Menos tiempo de
cerebro libre**

Diminue la
réactivité aux
autres sources
d'informations

« Viens manger ! »

Addiction

Surexcitation

Fabrique des
connexions
courtes distance
(type réflexe)
inutiles

Fait passer
l'émotionnel
avant le cognitif

Inhibe la
créativité
(connexions
longues)

Inhibe l'accès au
réseau secondaire

Diminution du
sommeil

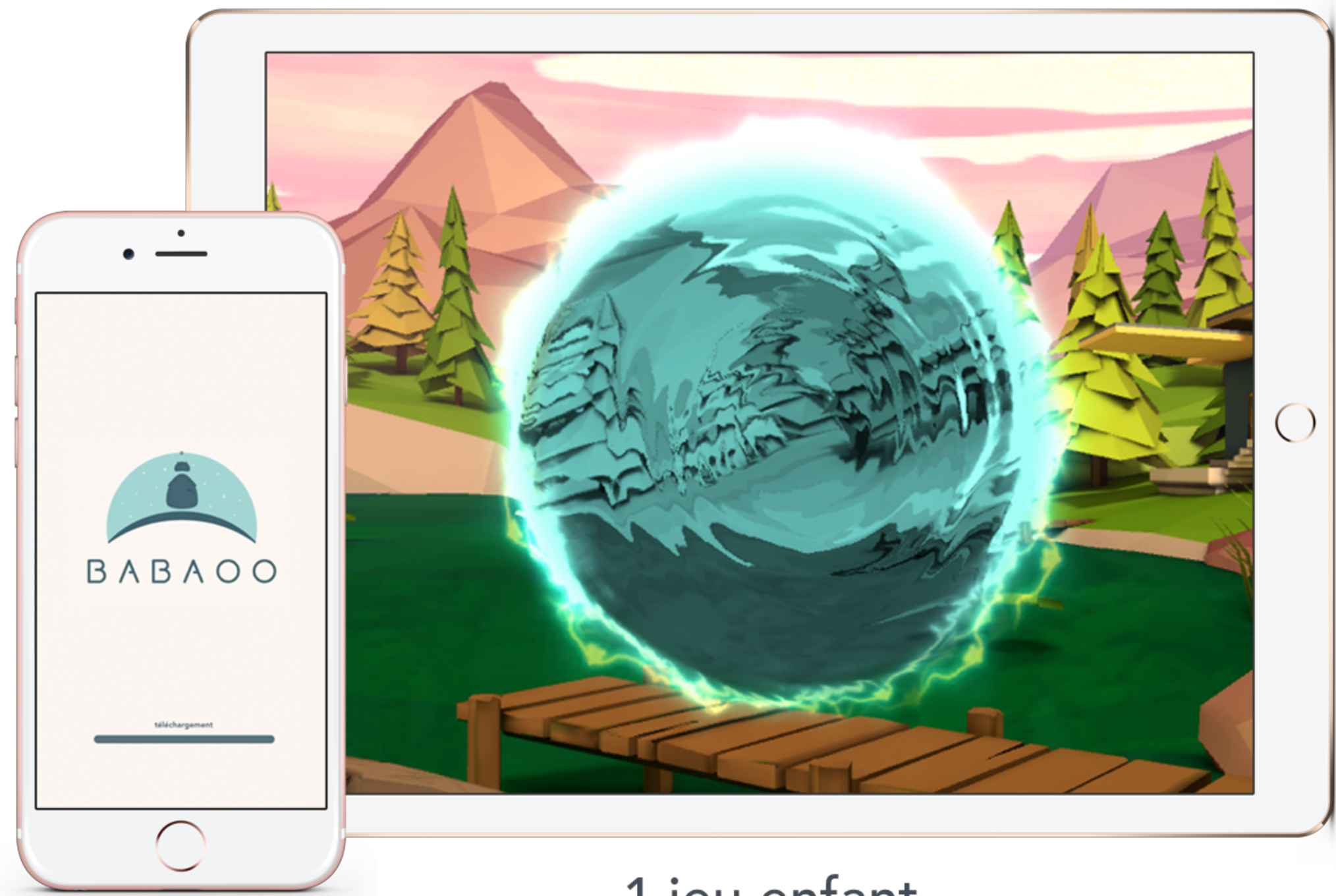
Pas de temps
alloué à la
construction de
soi-même



**invertir tiempo atento
dedicado al 100%
a ellos**

jugar, cocinar, hacer deportes, escuchar...

Cómo utilizar este poder para alcanzar otros objetivos



1 app parent

1 jeu enfant
(7-11 ans)

Participez au playtest Babao !



Nous recherchons 5 couples parent-enfant (entre 7 et 11 ans) français pour tester notre prototype de jeu :)

En quoi consiste le jeu ?

Babao permet aux enfants de développer leur métacognition, c'est-à-dire prendre conscience de la façon dont fonctionne leur cerveau et apprendre à en tirer le meilleur parti !

- Sur la tablette, l'app Babao Kid : en jouant, l'enfant part à la découverte de son cerveau, s'entraîne puis maîtrise ses fonctions cognitives. Il prend conscience du contrôle qu'il peut exercer sur lui-même et gagne en confiance en lui.
- Sur le mobile, l'app Babao Parent : pour comprendre les fonctions exécutives sollicitées, suivre et partager avec lui son parcours. L'accompagner dans la construction de sa liberté.

Comment se déroule le playtest ?

- Où ? en plein centre de Barcelone, Passeig de Gràcia.
- Quand ? La première session a lieu le 10 et 11 avril prochain, à l'heure qui vous convient. D'autres sessions sont programmées pour les semaines qui suivent (24/04 et 27/04)
- Combien de temps ? 1h15 environ
- Quoi ? Pour l'enfant, jouer tout simplement (30min) ! Et pour vous, découvrir l'app Parent (15min). À la fin du playtest, répondre à un petit interview (10-15min) sur votre expérience respective.
- Pour quoi ? Un bon moment partagé en famille, l'occasion de repartir avec le prototype de jeu sur votre mobile/tablette et quelques goodies !

Ambiance décontractée et fun garantie :)

N'hésitez pas à me contacter directement à cecile@babao.com ou au +33 6 78 81 83 64

Estamos buscando 5 parejas españolas de padres-hijos (entre 7 y 11 años) para probar nuestro prototipo de videojuego :)

¿De que trata el juego ?

Babao permite a los niños desarrollar su metacognición, es decir que tomen conciencia de cómo funciona su cerebro y aprendan a sacarle un máximo provecho.

- En la tableta, la aplicación Babao Kid: jugando, el niño va al descubrimiento de su cerebro, entrena y controla sus funciones cognitivas. Se da cuenta del control que puede ejercer sobre sí mismo y gana confianza en sí mismo.
- En el móvil, la aplicación Babao Parent: para entender las funciones ejecutivas solicitadas, seguir su hijo/a y compartir con él su terreno. Acompañarlo en la construcción de su libertad.

¿Cómo se organiza la prueba del videojuego?

- Donde? En el centro de Barcelona, Passeig de Gracia.
- Cuando? Las primeras sesiones tendrán lugar los días 10 y 11 de abril, en la hora que más le convenga. Otras sesiones están programadas para las siguientes semanas (24/04 y 27/04)
- Cuánto tiempo? Alrededor de 1h15
- Qué? Para el niño, simplemente jugar (30min)! Para ti, descubrir la aplicación Parent (15min). Al final de la prueba de videojuego, responde a una pequeña encuesta (10-15 min) sobre su experiencia respectiva.
- Por qué ? ¡Un buen momento para compartir en familia. La oportunidad de volver con el prototipo de videojuego en tu móvil y tableta. ¡Os regalaremos unas cositas más!

Ambiente relajado y diversión garantizada :)

No dudas en contactarme directamente por el email cecile@babao.com o por teléfono +33 6 78 81 83 64

Merci !



¡Gracias!

