

FORMEZ-VOUS AUX MÉTIERS DU SERIOUS GAMING

Formation ouverte aux formateurs, enseignants, cadres éducatifs, chefs de projets

Le DIU « **Apprendre par le jeu** » propose de maîtriser le potentiel du jeu, du jouet, de la gamification (numérique ou analogique) au service de l'enseignement, la formation, la simulation, la communication, l'évaluation. Les secteurs d'application sont multiples : éducation, santé, recrutement, innovation, marketing digital, citoyenneté, humanitaire, culture, commerce, industrie, recherche...

Les étudiants apprendront à mobiliser le jeu sérieux dans des contextes précis, à conduire des projets de mise en œuvre avec des objectifs et à évaluer les résultats.

■ OBJECTIFS

Acquérir des pédagogies

Acquisition des connaissances et développement des savoir-faire pour initier et conduire des projets de jeux sérieux. Les modules sont proposés par des professionnels du secteur (enseignement, jeu vidéo, santé...).

Innover par les usages et technologies

Exploration des formes innovantes de jeu sérieux (réalité virtuelle et augmentée, objets connectés, robotique, escape game, etc.) et d'évaluation des jeux par la découverte de sites d'excellence en région dans ces domaines.

Intégrer des travaux scientifiques

Intégration à des travaux de recherche pour explorer les frontières des connaissances avec l'expertise d'enseignants universitaires, de grandes écoles et de chercheurs.

■ COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Comprendre le potentiel utilitaire du jeu
- Proposer des pratiques pédagogiques (ludopédagogie) basées sur le jeu
- Intégrer des scénarii de jeu dans des plateformes de formation, systèmes e-learning, mobile learning...
- Créer des prototypes de jeux innovants
- Gamifier des dispositifs, projets ou écosystèmes
- Intégrer le jeu dans des processus de médiation (design game, co-design, design thinking, UX...)
- Enrichir la scénarisation de gameplay et level design
- Tenir une veille sur la gamification, le serious game, le serious gaming, l'e-sport, le jeu underground et indépendant

LES + DE LA FORMATION

- Pédagogies actives (socioconstructivistes, classe inversée...)
- Intégration des fablabs/gamelabs
- Apprentissage par « le faire »
- Intervenants professionnels : entreprises, laboratoires...
- Accueil au sein de lieux d'excellence
- Formation en mode hybride (présentiel/distanciel)

■ PUBLIC ET PRÉREQUIS

Personnes souhaitant enrichir leurs palettes de connaissances et de compétences pour s'inscrire dans la vie active, améliorer leurs pratiques, évoluer au sein de leur écosystème ou se réorienter :

- Professionnels de l'enseignement/formation, formateurs, enseignants, chercheurs, ingénieurs pédagogiques, prescripteurs (documentalistes, bibliothécaires, IEN, IPM)
- Chefs de projets
- Professionnels de santé, porteurs de projets, industriels, ingénieurs, ergonomes...
- Étudiants en formation initiale ou continue

Titulaires d'un diplôme bac+5.

Entrée possible dès Bac+3 (ou niveau reconnu équivalent) avec impérativement un minimum de 3 ans d'expérience professionnelle dans une activité d'enseignement ou de formation ou encore de conception multimédia.

■ ORGANISATION DES ÉTUDES

Les enseignements sont dispensés à Villeneuve d'Ascq et Paris, lieux de regroupement de la promotion. Les trajets, hébergements et repas ne sont pas compris dans notre tarif.

En complément, une douzaine de cours distanciels seront délivrés des mercredis après-midi, accessibles depuis le lieu de votre choix, et sur votre propre matériel informatique.

■ MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation réalisée par module sous forme de contrôle continu, les modules se valent :

- Modules 1 et 2, évaluation continue au cours des enseignements, sur la base de travaux individuels ou de groupe
- Module 3, évaluation continue intègre le suivi, par la production d'un mémoire ou la production d'un prototype accompagnée d'une soutenance orale

PROGRAMME La formation représente 120 heures d'enseignement structurées en 3 modules

Module 1 - Éclairer - 48h

- Introduction
- Qu'est-ce qu'un jeu sérieux ?
- Serious games, évolutions et évaluations

Module 2 - Agir - 48h

- Comment réaliser et diffuser un jeu sérieux ?
- Quelle médiation par le jeu ?
- Création de scénarios de jeux sérieux en groupe

Module 3 - Projet ou mémoire - 24h

- Méthodologie
- Accompagnement à la réalisation d'un projet ou d'un mémoire en lien avec le jeu sérieux

■ MODALITÉS D'ADMISSION

Un jury d'admission évalue la recevabilité des candidatures et se réserve le droit de convoquer tout candidat pour renseignements complémentaires.

Le nombre d'étudiants par session est limité à 24.

■ RESPONSABLES PÉDAGOGIQUES

Antoine TALY

Chercheur au CNRS en biophysique où il participe à des projets de développement de jeux scientifiques pour la recherche, l'enseignement et la médiation. Il utilise également les jeux, notamment les jeux de science citoyenne, dans son enseignement tant à l'Université de Paris-Paris Descartes qu'à distance (MOOC Origines Moléculaires de la Vie, France Université Numérique).

Julian ALVAREZ

Docteur en sciences de l'information et de la communication, chercheur en ludologie et gamification et professeur associé au sein du laboratoire Devisu et à l'INSPÉ Lille HdF. Chercheur en ludo-pédagogie auprès d'Immersive Factory. Sa spécialité porte sur les jeux vidéo et notamment le Serious game. Impliqué dans la conception et le développement de plus de 150 Advergames, Edugames et Casual games pour le compte notamment des éditions MILAN, DUPUIS, TF1, La cité de l'espace, CNES, CNRS, l'ENAC, l'Académie de Toulouse et Orange Labs.

■ INFORMATIONS

Service scolarité INSPÉ Lille HdF

03 20 79 86 51 / scolarité@inspe-lille-hdf.fr

■ CALENDRIER DES ÉTUDES

Octobre à juillet (incluant la soutenance).

Les enseignements sont répartis tout au long de l'année, un calendrier détaillé est disponible sur simple demande.

■ TARIFS DE LA FORMATION

Inscription avec prise en charge financière : 3 000 €

Inscription individuelle hors secteur éducatif : 2 000 €

Inscription individuelle en secteur éducatif : 1 200 €

■ INSCRIPTIONS

Retrouvez les procédures de candidature et d'inscription sur inspe-lille-hdf.fr

Partenaires

