



## FORMEZ-VOUS AUX MÉTIERS DE LA LUDOPÉDAGOGIE

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

Le DU **Concevoir un dispositif gamifié - 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...)
- Formation 100% distanciel
- Apprentissage par « le faire »
- Intervenants professionnels : entreprises, laboratoires...
- Accompagnement personnalisé (mentorat 4h)
- Participation à une Game Jam

### ■ 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, inspecteur de l'Éducation nationale, ingénieur pédagogique multimédia)
- 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

2 sessions sont ouvertes par année universitaire :

- D'octobre à juillet : les cours se tiennent majoritairement en après-midi
- De février à juillet : les cours se tiennent majoritairement en soirée

Ces deux sessions partagent exactement le même nombre d'heures de cours.

## ■ 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 15.

## ■ RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE

### 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.

Contact [julian.alvarez@inspe-lille-hdf.fr](mailto:julian.alvarez@inspe-lille-hdf.fr) / 06 42 60 32 96

*Ce parcours a été co-construit en 2014 avec Antoine Taly, chercheur au CNRS en biophysique et Frédéric Deleage, représentant du CRI (Centre de Recherche Interdisciplinaire de Paris).*

## ■ TARIFS DE LA FORMATION

(susceptibles de modification)

- Prise en charge financière d'un OPCO ou d'un employeur (hors CPF) : 3 000 € ou 25€/heure
- Financement individuel en secteur privé (mobilisation CPF possible) : 2 000 €
- Financement individuel en secteur public ou demandeur d'emploi (mobilisation CPF possible) : 1 200 €

## ■ INSCRIPTION

Candidature et inscription de mars à septembre sur [www.inspe-lille-hdf.fr](http://www.inspe-lille-hdf.fr)

### Partenaires



évoLud'



Université de Lille



[inspe-lille-hdf.fr](http://inspe-lille-hdf.fr)    

## Un institut national de proximité

au cœur des territoires Arras - Douai - Gravelines - Outreau - Valenciennes - Villeneuve d'Ascq

et des universités publiques Université d'Artois - Université de Lille - Université du Littoral Côte d'Opale - Université Polytechnique Hauts-de-France