



Formation Intégrer les Serious Games dans les actions de formation

Durée : 14 heures

Certification : BTS support à l'action managériale

Prix : 1650

Référence : 2101354

Catégorie	Formation
Sous-catégorie	Formation de formateurs/pédagogie
Pour qui ?	Toute personne participant dans l'élaboration d'un Serious Games ou souhaitant connaître l'élaboration d'un Serious Game.
Prérequis	Aucune connaissance particulière.
Objectifs pédagogiques	<p>Connaître le monde des Serious Games</p> <p>Savoir exprimer des besoins et choisir le format</p> <p>Préparer les différentes phases de l'élaboration d'un Serious Game</p> <p>Lancer un projet Serious Game</p>
Contenu de la formation	<p>Connaître le monde des Serious Games</p> <p>Définition d'un Serious Game.</p> <p>Composants types et caractéristiques.</p> <p>Historique et marché du Serious Games.</p> <p>Travaux pratiques</p> <p>Mise en évidence des différences entre jeux vidéo, logiciel et Serious Games.</p>

Identifier les bénéfices du jeu
Association des règles et enjeux aux objectifs pédagogiques.
Approche ludique.
Jouer et interagir avec les autres.
Renouvellement de l'expérience : pédagogie par l'essai/erreur.
Travaux pratiques
Mise en évidence de l'apport du jeu pour apprendre.

Les différents media et types de Serious Games
L'apport des différents media.
Les formats physiques des Serious Games.
Les modes : durée, type de pédagogie (apprentissage rapide, riche, actif...)
Les différents types de jeux.
Regroupement par marchés.
Travaux pratiques
Quels types de Serious Game en fonction des intentions, des objectifs de formation... ?

Préparer les différentes phases de l'élaboration d'un Serious Game
Analyser le besoin et définir les objectifs pédagogiques.
Elaborer le Game Design, l'univers du jeu et la charte graphique.
Etablir l'ergonomie.
Réaliser le prototype, version alpha, beta, master.
Etablir la communication intra et extra game.
Effectuer tests, ajustement, utilisation et évolution.
Valider les expériences.
Travaux pratiques
En petit groupe, à partir d'exemples, déterminer le besoin pédagogique et son périmètre (public, support, mode...).

Respecter les différents niveaux de créations
Déterminer un titre et une accroche.
Elaborer l'univers, le scénario.

	<p>Créer le Game Design et établir le Level Design. Respecter la courbe d'apprentissage et ajustement de la difficulté. Travaux pratiques Elaboration d'un mécanisme avec plusieurs niveaux. Ajustement de la courbe d'apprentissage et de la difficulté.</p> <p>Lancer un Serious Game Communiquer autour du Serious Game. Accompagner les joueurs. Réception du Serious Game. Evaluer et mesurer l'action. Bilan et évolution. Travaux pratiques Bilan de plusieurs cas concrets.</p>
Suite de parcours possible	<p>formation e-learning Responsable formation Responsable ingénierie pédagogique Formateur</p>
Éligible au CPF	

FINANCEMENTS

OPCO
OPCA
FAF
Pôle Emploi
La Région



CONTACTS



IFFP - Tour Belvédère SPACES
1 Cours Valmy 92 800 Puteaux



01 80 88 44 55



administration@iffp.pro