Bootcamp 2025
SERIOUS GAME DESIGN

évoLud'

Objectifs de la formation

Acquérir une méthode pour créer un serious game en autonomie et animer une séquence ludopédagogique (onboarding, capitalisation…)
Identifier des éléments de game design permettant de soutenir l'efficacité pédagogique.

Durée, public, effectif et prérequis

Durée	60 heures, réparties du 20 janvier 2025 au 24 janvier 2025
Public	Toute personne souhaitant créer ou participer à la création d'un jeu pédagogique
Effectif	3 à 14 personnes
Lieu	formation réalisée en distanciel et en présentiel
Prérequis	Maîtriser le socle commun de compétences et de connaissances Avoir un projet concret de serious game au démarrage de la formation

Contenus de formation

Inventaire, (re)découverte et tests de(s) jeux

- Différencier gamification et serious game, et intégrer le vocabulaire de la Ludo-pédagogie (serious gaming, ludification, ludicisation…)
- Distinguer les éléments qui composent un jeu (modalités, mécaniques, interactions…)
- Connaitre les différents supports et les univers de jeux

Créer un serious game

- Définir des objectifs pédagogiques réalistes
- Développer sa créativité
- Rédiger un SGDD (serious game design document)
- Choisir des éléments clefs et des contraintes de jeu
- Expérimenter des éléments de narrative design
- Identifier les mécaniques et conditions de fin de jeu idéales pour soutenir les enjeux pédagogiques
- Prototyper /équilibrer
- Rédiger des règles

Laboratoire de jeux

- Expérimenter des modifications de mécaniques de jeux
- Analyser les impacts sur la pédagogie et le gameplay

Tout au long de la formation, vous utiliserez les cartes « on fait un jeux ?! »

Editer un serious game

- Choisir le matériel adapté
- Identifier les contraintes de fabrication
- Connaître son écosystème et choisir ses partenaires
- Connaître les fondamentaux de la propriété intellectuelle et du droit d'auteur

Animer une séquence ludopédagogique

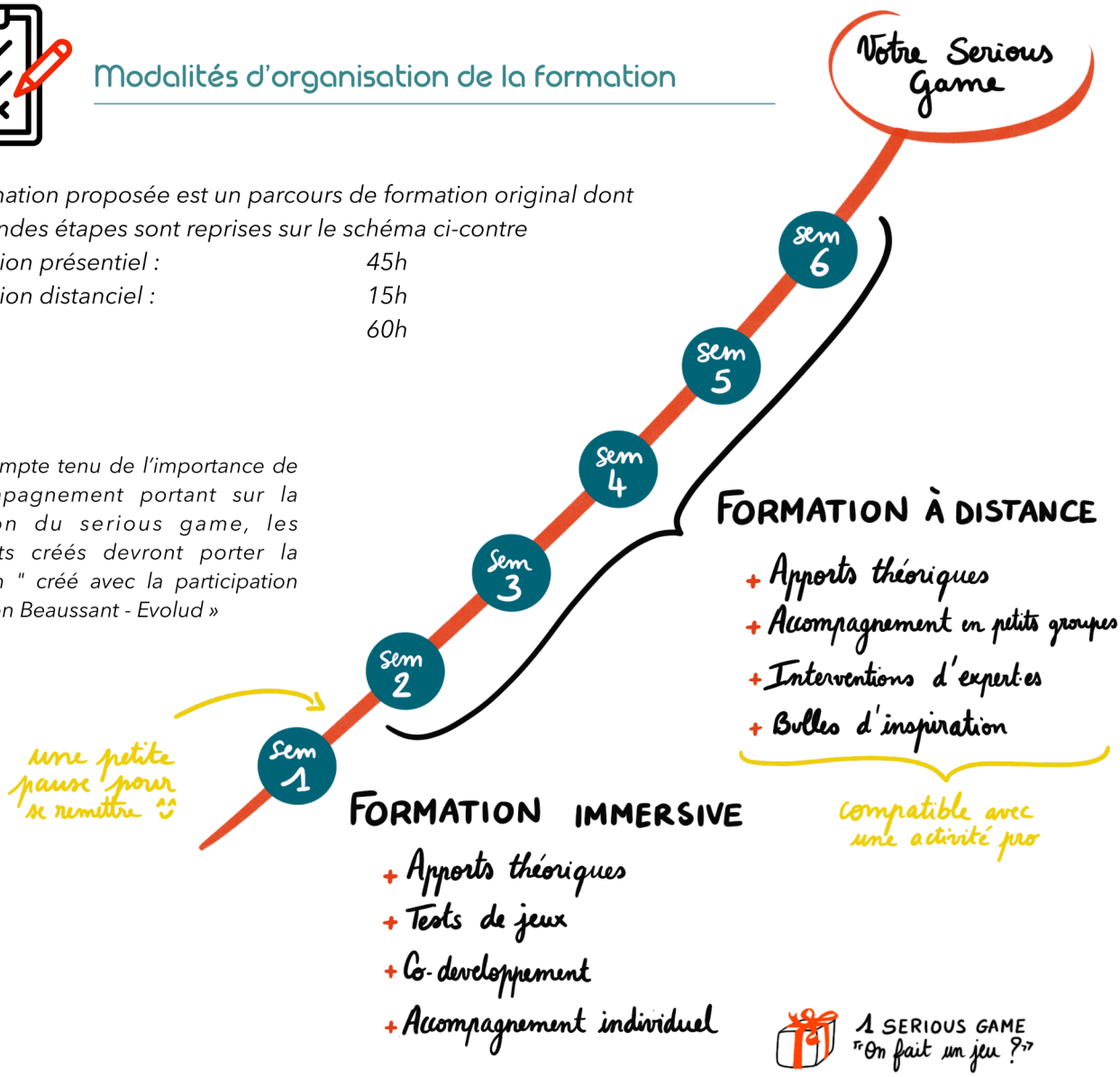
- Créer une séquence ludo-pédagogique
- Concevoir et animer un débriefing
- Expliquer des règles du jeu
- Adopter la posture adaptée
- Gérer les « résistances » et adapter son vocabulaire

Modalités d'organisation de la formation

La formation proposée est un parcours de formation original dont les grandes étapes sont reprises sur le schéma ci-contre

Formation présentiel :	*45h*
Formation distanciel :	*15h*
Total :	*60h*

NB : compte tenu de l'importance de l'accompagnement portant sur la création du serious game, les supports créés devront porter la mention " créé avec la participation de Suzon Beaussant - Evolud »



Méthodes pédagogiques

Cette formation sera placée sous le signe du jeu avec notamment :

- Des serious game analogiques et numériques
- Des expériences collaboratives (et ludiques) suivies de débriefing
- Des apport théoriques et des séquences de co-construction d'outils
- Des échanges de pratiques
- Des temps d'expérimentation et de production en individuel
- Du mind mapping et de la facilitation visuelle

La formation met en pratique les fondamentaux de la pédagogie actives : les participant·es agissent, expérimentent, vivent les expériences d'apprentissages avant d'en extraire collectivement, lors des séances de débriefing, les éléments clefs. La remise de support au cours de la formation est donc assez restreinte... en revanche le matériel pédagogique est très varié, et original. Et pour ce bootcamp, vous aurez accès à la caverne d'Alibaba des jeux d'Evolud'.

Documentation remise aux stagiaires
A l'issue de la formation, un document rassemblant des apports théoriques, toutes les synthèses du groupe, ainsi que des ressources bibliographiques, est adressé à chaque participant·e.

Moyens pédagogiques et d'encadrement

Moyens pédagogiques
Salle de formation équipée d'un ensemble multimédia, de paper boards et de tables faciles à déplacer. Matériel de création (pions, dés, cubes, cartes, cartons, feutres, marqueurs, Posca…)

Moyens d'encadrement
La formation est animée par Suzon Beaussant, experte en pédagogie active et game design et autrice de nombreux serious games.

Chaque participant·e devra débuter la formation avec un projet de serious game qui lui servira de terrain d'expérimentation.

Modalités d'évaluation et de validation

Evaluation initiale
Entretiens individuels par visioconférence ou en présentiel portant sur les attentes, les besoins individuels et la capacité de chaque apprenant.e à les formuler.

Evaluation finale
Evaluation des acquis :

- à chaud, le dernier jour de la formation présentielle, via un questionnaire,
- à 5 semaine, via un 2nd questionnaire adressé par mail
- à 3 mois, via un entretien téléphonique pour faire état des changements opérés depuis la formation dans la pratique professionnelle

Validation
Remise d'une attestation de formation mentionnant la réussite ou l'ajournement du candidat

Tarif de la formation

Tarif applicable par personne, restauration et hébergement inclus. Les repas et les pauses sont pris en commun et font partie intégrante de la formation.

Prestation	Prix unitaire HT	TVA	Prix unitaire TTC
Bootcamp SERIOUS GAME DESIGN	2 980,00 € / personne	non applicable, article 261-4-4°a du CGI	2 980,00 € / personne
Serious game « On fait un jeu ?! »			1 exemplaire offert
Frais hébergement et restauration (du 20 au 24 janvier 2025)			290,00 € / personne
		MONTANT TOTAL	**3 270,00** € / personne

Tarifs valables pour une réservation réalisée avant décembre 2024
NB: *Un acompte de 500€ net de taxes sera demandé pour valider l'inscription.*

Contact

Il vous reste des questions ?

Suzon BEAUSSANT
06 64 11 15 38
suzon@evolud.fr