

# 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 2024 au 28 mars 2025
- Public** Toute personne souhaitant créer ou participer à la création d'un jeu pédagogique
- Effectif** 3 à 15 personnes
- Lieu** formation réalisée en distanciel et en présentiel sur Saint-Malo (35)
- 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...)
- Connaître 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

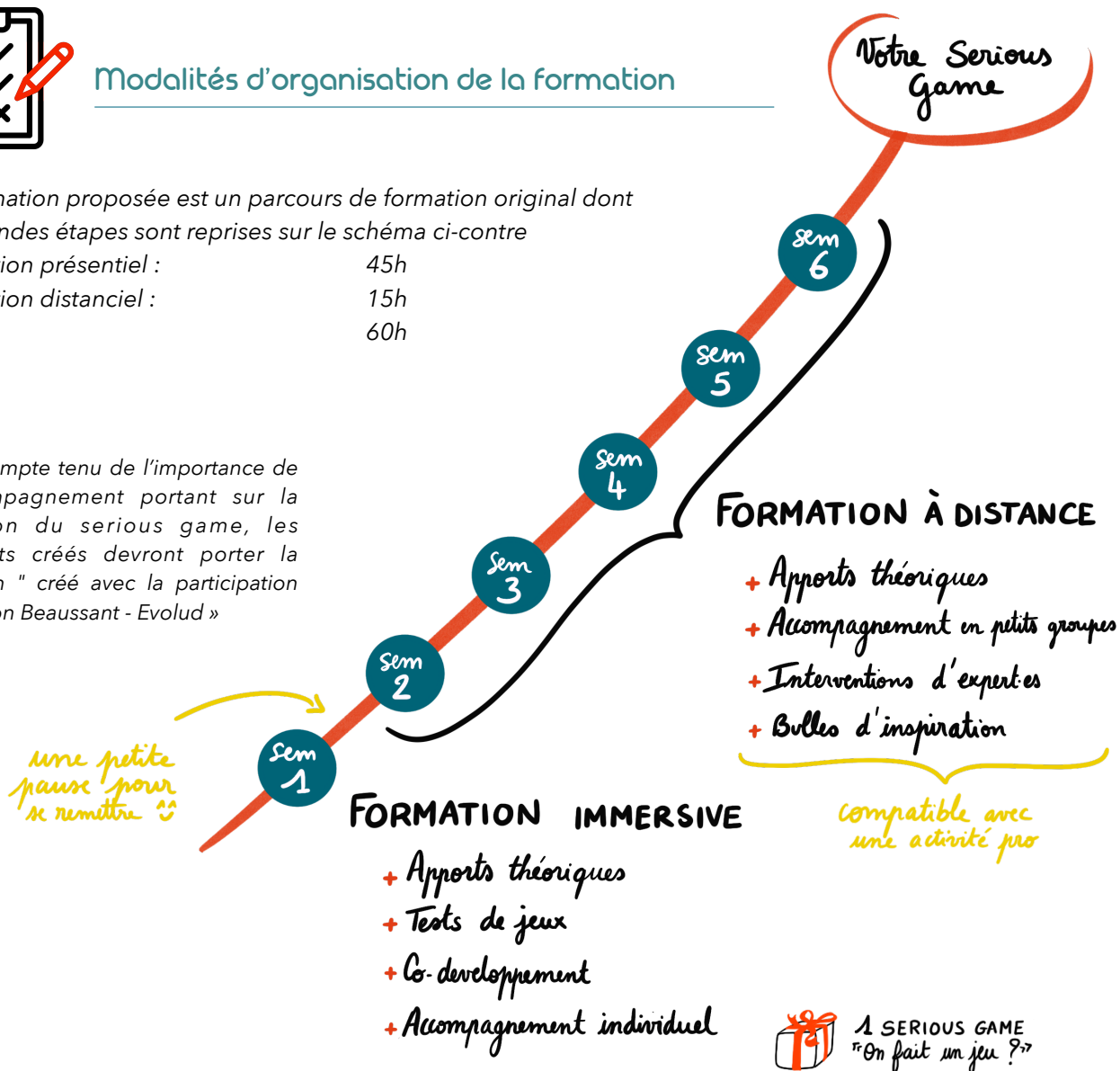


## Modalités d'organisation de la formation

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 apports 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 active : 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

---

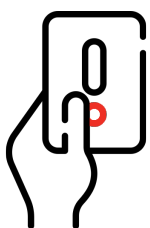
### **Moyens pédagogiques**

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 débiter 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 <sup>a</sup> 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)		En cours de chiffrage	
		<b>MONTANT TOTAL</b>	<b>2 980,00 € / personne</b>

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

