



Publics décideurs, chefs de projets, prescripteurs, formateurs, cadres éducatifs, professionnels du jeu vidéo...

Le DIU « Apprendre par le jeu » propose de maîtriser le potentiel du jeu sérieux au service de l'enseignement, la formation, la simulation, la communication, l'évaluation. Les secteurs d'application sont multiples : éducation, santé, défense, 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...)

Intégrer des travaux scientifiques

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

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

■ COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Comprendre le potentiel utilitaire du jeu
- Proposer des pratiques pédagogiques (ludopédagogie) basée 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
- Pédagogies socioconstructivistes
- Apprentissage par « le faire »
- Intervenants professionnels : entreprises, laboratoires...
- Accueil au sein de lieux d'excellence
- Formation bi-sites en simultanée

■ 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

- Décideurs, chefs de projets, concepteurs
- Professionnels de santé, porteurs de projets, industriels, ingénieurs, ergonomes...
- Professionnels de l'enseignement/formation, formateurs, enseignants, chercheurs, ingénieurs pédagogiques, prescripteurs (documentalistes, bibliothécaires, IEN, IPM)
- Professionnels du jeu vidéo/sérieux (game designers, level designers...)
- 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.

■ ORGANISATION DES ÉTUDES

Les enseignements ont lieu à Villeneuve d'Ascq (ÉSPÉ LNF) et à Paris (CRI) ainsi qu'au sein des structures partenaires en région Hauts-de-France ou Île-de-France. Une retransmission simultanée évite aux étudiants de se déplacer et permet des cours collaboratifs entre les sites. Les cours sont également captés pour une consultation asynchrone.

■ 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 rapport 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 ?
- Comment utiliser le jeu comme médiation ?
- Conception d'un prototype

MODULE 3 - PROJET OU MÉMOIRE - 24h

- Méthodologie
- Support à la mise en pratique ou la réalisation du mémoire

■ 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, répartis sur les deux lieux de formation (Lille, Paris). Le minimum est de 12 candidats pour démarrer une session.

■ 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 Paris Descartes (licence Frontières du vivant) 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 (Serre Numérique) et professeur associé au sein du laboratoire Devisu / ESPE Lille Nord de France. Sa spécialité sont les jeux vidéo et notamment le Serious game. Julian Alvarez a été 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 ÉSPÉ LNF - 03 20 79 86 51
Contact : scolarite@espe-lnf.fr
[www.espe-lnf.fr / rubrique « FORMATIONS »](http://www.espe-lnf.fr/rubrique%20«%20FORMATIONS%20»)

■ CALENDRIER DES ÉTUDES

Septembre 2017 à juillet 2018, soutenance incluse. Les enseignements seront répartis tout au long de l'année.

■ TARIFS DE LA FORMATION

Inscription individuelle : 2 000 €
Inscription avec prise en charge : 3 000 €
Inscription « spécial enseignant » : 1 200 €

■ INSCRIPTIONS

Télécharger le dossier de candidature sur [www.espe-lnf.fr / rubrique « S'INSCRIRE »](http://www.espe-lnf.fr/rubrique%20«%20S'INSCRIRE%20»)



Envoyer le (avant la date indiquée sur le document) à :

ÉSPÉ Lille Nord de France
Direction des études
Bureau des inscriptions
365 bis rue Jules Guesde
BP 50458 - 59658 Villeneuve d'Ascq



En partenariat avec



Université de Lille



CCI HAUTS-DE-FRANCE

Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis



DeVisu

