

## REFERENTIELS

Intitulé de la certification		
DU Apprendre par le jeu		
Description du métier, de l'activité ou de la situation professionnelle à partir duquel le dispositif de formation visant la certification est initié :		
<p>La certification répond à un besoin transverse de compétences dans la maîtrise du potentiel du jeu dans le cadre d'activités liées à l'enseignement, la formation, la simulation, la communication, l'évaluation, le recrutement, le commerce, la recherche...</p>		
Référentiel de compétences	Référentiel d'évaluations	
<p><b>Les compétences :</b>                      Rédiger un cahier des charges (Serious Game Design Document) dédié spécifiquement à la réalisation d'un dispositif gamifié ou d'un jeu sérieux afin de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Opérer une analyse des besoins au regard d'un projet impliquant de la médiation par du jeu ou un dispositif gamifié</li> <li>* Construire un état de l'art (Benchmark) sur la thématique de la gamification et du jeu sérieux</li> <li>* Définir le type de jeu ou de dispositif gamifié à produire en associant les modalités requises (analogique, écran, réalité virtuelle ou augmentée, objets connectés, robotique, escape game, etc.)</li> <li>* Rédiger le scénario du jeu sérieux ou du dispositif gamifié (tant au niveau de l'artefact lui-même que des usages associés (activités)) en s'assurant de sa cohérence (alignement) entre les phases d'utilisation du jeu et les débriefing associés.</li> <li>* Renseigner un modèle économique type Business Model Canvas dédié aux jeux sérieux ou dispositifs gamifiés.</li> <li>* Décrire les livrables, les prestataires à mobiliser, le planning et les coûts associés</li> </ul> <p>Structurer une séance ludopédagogique ou une séance impliquant l'usage d'un jeu sérieux ou d'un dispositif gamifié pour former ou atteindre auprès d'un public cible les objectifs utilitaires visés (diffuser un message, dispenser un entraînement, collecter des données).</p> <p>Intégrer le jeu dans des processus de médiation (design game, co-design, design thinking, UX...) dans l'idée de répondre à un dysfonctionnement, de gagner en efficacité, en productivités ou encore de favoriser l'intelligence collective (open innovation, sciences participatives...).</p> <p>Choisir les modalités d'évaluation d'un dispositif gamifié ou de type jeu sérieux et être en mesure de les appliquer afin de détecter les points à améliorer pour les</p>	Modalités	Critères
	<p>L'évaluation du candidat s'opère par la mise en place d'une soutenance orale individuelle d'une durée d'une heure qui peut présenter les deux cas de figures suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Si le candidat souhaite présenter un concept de jeu sérieux ou de dispositif gamifié pour sa soutenance, il doit réaliser un prototype et l'exposer lors de sa soutenance.</li> <li>* Si le candidat souhaite présenter un mémoire ou une étude (scientifique ou de faisabilité) pour sa soutenance, il doit rédiger un tel document et le détailler lors de sa soutenance.</li> </ul>	<p>Lors de sa soutenance, le candidat :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Atteste qu'il est bien l'auteur ou le co-auteur des éléments fournis et précise les rôles qu'il a joué dans le projet.</li> <li>* Fournit une analyse exhaustive des besoins (toutes les typologies de jeu auront été explorées) et en lien avec le sujet traité</li> <li>* Établit un cahier des charges articulé autour du projet de jeu (besoin, public ciblé, état de l'art, scénarisation, modèle économique, coût, planning, acteurs impliqués et livrables). L'ensemble de ces éléments font l'objet d'une évaluation par les membres du jury pour mesurer la robustesse du projet, son originalité et les compétences du candidat.</li> <li>* Contextualise son prototype ou son mémoire pour permettre aux membres du jury d'en comprendre les enjeux et leur pertinence.</li> <li>* Conçoit, justifie et utilise une méthode adaptée aux besoins :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anime et fait participer les sujets de manière opérationnelle et agile à l'utilisation de son dispositif de jeu sérieux ou gamifié dans le cas d'un prototype</li> <li>- Illustre, argumente et discute ses résultats et analyses dans le cas d'un mémoire ou d'une étude de faisabilité. Dans ce cas, les canons attendus pour un mémoire académique ou économique</li> </ul> </li> </ul>

prochaines itérations dans le cadre de processus de conception et de réalisation (méthodes ADDIE, AGILE, DICE et CEPAJe).

Inscrire le projet en lien avec la gamification ou le jeu sérieux dans une stratégie concrète afin de permettre au candidat d'évoluer dans ses pratiques et ses perspectives professionnelles (par exemple : adapter l'écosystème existant pour qu'il puisse accueillir au mieux l'emploi de dispositifs gamifiés, ou encore pour rédiger un dossier pour l'obtention de financements ou l'accord d'incubation pour porter un projet mobilisant du jeu sérieux ou des dispositifs gamifiés, etc.).

**Les savoirs :**

Pour construire l'ensemble des compétences évoquées, les candidats sont amenés à apprendre :

- Les grands principes d'un jeu sérieux et d'un dispositif gamifié
- La culture ludique et vidéoludique
- L'histoire des jeux sérieux, du vocabulaire associé, les principaux concepts et modèles clés associés
- Identifier les principales ressources bibliographiques (scientifiques et techniques) en lien avec les jeux sérieux et la gamification
- Connaître les principales références de serious games et de dispositifs gamifiés ainsi que les principaux marchés et applications possibles en termes de médiations pour diffuser un message, dispenser un entraînement et collecter des données.

sont vérifiés pour valider la rédaction proposée par le candidat.

\* Présente les critères d'évaluation de son prototype ou de son mémoire (références scientifiques, méthodologie, expérimentations, modalités, modèles convoqués, résultats obtenus, publics concernés...). Le candidat précise également, s'il prévoit des possibilités d'ajustements au regard des données et analyses effectuées.

\* Expose les perspectives de son projet et en quoi cela va contribuer à développer sa stratégie professionnelle.

\* S'exprime avec un discours précis, clair mobilisant les vocables et la culture idoine qui sied au domaine de la gamification et du jeu sérieux.

\* Respecte le temps imparti lors de la soutenance.