

Concevoir un dispositif gamifié (DU)

RS6009 · RS · Publiée

L'essentiel

Code(s) NSF	333
Formacode(s)	44582
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	01/06/2022
Date d'échéance	01/06/2025

Certificateur(s)

UNIVERSITE DE LILLE · SIRET : 13002975400012

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La certification vise à permettre au titulaire de maîtriser le potentiel du jeu, du jouet, de la gamification (numérique ou analogique) pour en appliquer les principes au service de l'enseignement, la formation, la simulation, la communication, l'évaluation.

La gamification, qui consiste à introduire le jeu ou des éléments de jeux dans des contextes ou objets qui en sont dépourvus à l'origine, concerne divers marchés qui s'écartent du seul divertissement et concerne notamment les secteurs de la formation, de la communication, de la santé, de la défense, du transport et de la culture, ...

COMPÉTENCES ATTESTÉES

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 :

- Opérer une analyse des besoins au regard d'un projet impliquant de la médiation par du jeu ou un dispositif gamifié
- Construire un état de l'art (Benchmark) sur la thématique de la gamification et du jeu sérieux
- 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.)
- 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
- Renseigner un modèle économique type Business Model Canvas dédié aux jeux sérieux ou dispositifs gamifiés
- Décrire les livrables, les prestataires à mobiliser, le planning et les coûts associés

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)

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...)

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 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.)

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Etre titulaire d'un niveau 7

ou

Etre titulaire d'un niveau 6 avec impérativement un minimum de 3 ans d'expérience professionnelle dans une activité d'enseignement ou de formation ou encore de conception multimédia

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE

- 50% de représentants de l'organisme certificateur
- 50% de professionnels issus du monde socio-économique extérieurs à l'organisme certificateur et extérieurs à l'environnement du candidat

COMPOSITION DU JURY — VAE

- 50% de représentants de l'organisme certificateur
- 50% de professionnels issus du monde socio-économique, extérieurs à l'organisme certificateur et extérieurs à l'environnement du candidat

Base légale

Date de décision	01/06/2022
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	01/06/2025

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2020	25	—	—	—
2019	20	—	—	—

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RS7393

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<http://www.inspe-lille-hdf.fr/spip.php?rubrique131>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/6009/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	32
Parcours menés à terme	11
Taux d'achèvement	34 %
Période	10/2022 – 06/2025

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	35
Montant total engagé	62 505 €
Coût moyen par dossier	1 786 €
Durée moyenne	120 h
Période	09/2022 – 03/2025
France compétences	93 %
Reste à charge titulaire	7 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.