

Diplôme d'Université - Concevoir un dispositif gamifié - Apprendre par le jeu

**Durée**
1 an**Composante**
Institut National
Supérieur du
Professorat et
de l'Éducation
(INSPÉ Lille
HdF)**Langue(s)
d'enseignement**
Français**Ouvert en stage**
Non

Présentation

Le DU "Concevoir un dispositif gamifié - Apprendre par le jeu" (APLJ) propose de maîtriser le potentiel du jeu, du jouet, de la gamification (numérique ou analogique) au service de l'enseignement, la formation, la simulation, la communication, l'évaluation. Les secteurs d'application sont multiples : éducation, santé, recrutement, innovation, 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, santé...).

• 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.

• Intégrer des travaux scientifiques

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

Savoir-faire et compétences

- Comprendre le potentiel utilitaire du jeu ;
- Proposer des pratiques pédagogiques (ludopédagogie) basées sur le jeu ;
- Intégrer des scénarii de jeu dans des plateformes de formation, systèmes e-learning, mobile learning etc. ;
- 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 etc. ;
- 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 (socioconstructivistes, classe inversée etc.) ;
- Formation 100% distanciel ;
- Apprentissage par « le faire » ;
- Intervenants professionnels : entreprises, laboratoires etc. ;
- Accompagnement personnalisé (mentorat 4h) ;
- Participation à une Game Jam.

Organisation

Organisation

Formation de 120h, 100% distanciel

Contrôle des connaissances

Contrôle continu

Admission

Conditions d'admission

Candidature via le site [e.candidat](#) de l'Université de Lille (candidature entre mai et septembre)

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 15.

Public cible

Formation ouverte aux formateurs, enseignants, cadres éducatifs, chefs de projets

Capacité d'accueil

Le nombre d'étudiants par session est limité à 15.

Pré-requis recommandés

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 :

- Professionnels de l'enseignement/formation, formateurs, enseignants, chercheurs, ingénieurs pédagogiques, prescripteurs (documentalistes, bibliothécaires, inspecteur de l'Éducation nationale, ingénieur pédagogique multimédia)
 - Chefs de projets
 - Professionnels de santé, porteurs de projets, industriels, ingénieurs, ergonomes...
 - Étudiants en formation initiale ou continue
- 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 ou encore de conception multimédia.

Tarifs

Les frais d'inscription à l'année de formation s'élèvent à 3000€ (tarif unique).

Infos pratiques

Autres contacts

Contact administratif :

Service de la formation continue :

inspe-formation-continue@univ-lille.fr

Contact pédagogique :

Responsables du parcours :

Julian Alvarez

[✉ julian.alvarez@inspe-lille-hdf.fr](mailto:julian.alvarez@inspe-lille-hdf.fr)

Autre(s) structure(s) partenaire(s)

- France Compétences
- Evolud'
- Lilliad
- OrdiRétro
- Ludo Science

En savoir plus

Institut national supérieur du professorat et de
l'éducation de Lille

[✉ https://www.inspe-lille-hdf.fr/](https://www.inspe-lille-hdf.fr/)