

PROGRAMME DE FORMATION PROFESSIONNELLE

Concevoir son jeu sérieux

FORMATION — 14 H · PRÉSENTIEL · DEUX JOURNÉES


**DURÉE
TOTALE**
14 h

MODALITÉ
Présentiel

TARIF
1 560 € net de taxe /
stagiaire

PROCHAINES SESSIONS
15 déc. 2026 · 23 mars
2027 · 22 juin 2027

SANCTION
Attestation de fin
de formation

01 Finalité professionnelle

Cette formation permet de concevoir un jeu sérieux au service d'un objectif pédagogique précis : analyser le besoin, choisir les mécaniques de jeu adaptées, construire et tester un prototype, puis l'animer et le débriefer pour transformer l'expérience de jeu en compétences réelles. À l'issue des deux journées, chaque participant repart avec le prototype testé de son propre jeu et son cahier des charges.

02 Objectifs de la formation

À l'issue de la formation, le participant est capable de :

- Identifier les leviers de motivation et les mécaniques de jeu transposables au monde professionnel.
- Rédiger le cahier des charges pédagogique et ludique d'un jeu sérieux.
- Scénariser et prototyper un mini-jeu sérieux, sur support physique ou numérique simple.
- Animer et débriefer une séquence d'apprentissage par le jeu.

03 Public visé et prérequis

PUBLIC VISÉ

Formateurs, enseignants, concepteurs pédagogiques, responsables RH ou managers souhaitant intégrer le jeu dans leurs dispositifs de formation.

PRÉREQUIS

Aucun prérequis technique. Une culture générale du domaine de la formation ou de l'enseignement est recommandée.

04 Contenu détaillé de la formation

MODULE 1 · 3 H
Analyser le besoin et poser les fondamentaux du jeu sérieux

- Distinguer jeu sérieux, ludification et jeux-cadres de Thiagi.
- Équilibrer objectifs pédagogiques et plaisir de jeu.
- Définir sa cible, ses objectifs opérationnels et ses contraintes matérielles.

MODULE 2 · 4 H
Choisir les mécaniques ludiques et scénariser le jeu

- Repérer les profils de joueurs (Bartle) et les leviers d'engagement.
- Choisir la mécanique : énigmes, cartes, jeu de rôle, jeu de plateau, escape game.
- Rédiger le synopsis, la boucle de jeu et le système de règles.

MODULE 3 · 4 H Prototyper et tester son jeu • Appliquer une méthode de conception de jeu. • Fabriquer un prototype papier ou numérique simple. • Tester le prototype en sous-groupes et l'ajuster en direct.	MODULE 4 · 3 H Animer, débriefer et déployer son jeu • Adopter la posture d'animateur : introduire le jeu et gérer la frustration. • Conduire le débriefing pédagogique : transposer l'expérience de jeu en compétences réelles. • Évaluer l'impact du dispositif.
LIVRABLES REMIS AU PARTICIPANT • Le cahier des charges pédagogique et ludique de son jeu. • Le prototype testé de son jeu sérieux. • Son cahier d'activités complété.	

05 Durée et répartition

Présentiel : apports méthodologiques, mises en situation, conception et test du prototype 14 h

Total de la formation 14 h

La formation se déroule sur deux journées consécutives dans les locaux d'ELITE COACHING ou dans vos locaux.

06 Modalités pédagogiques et techniques

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES • Apports théoriques et méthodologiques courts, illustrés par des exemples de jeux. • Pédagogie de projet : chaque participant conçoit son propre jeu. • Mises en situation et tests du prototype en sous-groupes. • Analyse des productions et retours personnalisés de la formatrice. • Travail guidé sur le cahier d'activités.	MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES • Salle équipée : vidéoprojecteur, paperboard. • Kits de prototypage : cartes, dés, plateaux, feutres. • Cahier d'activités remplissable. • Supports remis : livret du participant, fiches méthodologiques, trame de cahier des charges prête à l'emploi.
--	---

07 Évaluation des acquis

EN COURS DE FORMATION • Se positionner en amont (J-7) à l'aide d'affirmations « Je sais... » complètes et contextualisées sur les quatre objectifs. • Suivi individuel pendant la conception du jeu. • Quiz intermédiaires de réactivation.	ÉVALUATION FINALE DE LA FORMATION • Présenter son prototype devant le groupe, évalué à l'aide d'une grille de critères objectifs. • Se repositionner en sortie sur les mêmes affirmations et comparer avec l'entrée. • Remise d'une attestation de fin de formation mentionnant les acquis évalués.
--	--

Satisfaction : recueil des avis à chaud le dernier jour. Pièces conservées : grille d'évaluation, cahier d'activités, feuille d'émargement, questionnaire de satisfaction.

08 Accès, accessibilité et informations pratiques

DÉLAIS D'ACCÈS Inscription possible jusqu'à 48 heures avant le début de la session, sous réserve de place disponible et de validation du financement.	ACCESSIBILITÉ HANDICAP Pour tout besoin d'aménagement, contacter la référente handicap : Fabienne GIBOYAU, contact@elitecoachingmartinique.com , 0596 53 77 95 / 0696 60 80 08.
FINANCEMENT Financements possibles, sous réserve d'acceptation du financeur : employeur (plan de développement des compétences), OPCO, France Travail, collectivité ou financement personnel.	FORMATION NON CERTIFIANTE Elle conduit à une attestation de fin de formation et ne délivre aucune certification enregistrée au Répertoire spécifique ni au RNCP. Sans équivalence de niveau.
DURÉE ET COÛT 14 h sur deux journées, en présentiel. 1 560 € net de taxe par stagiaire — exonération de TVA (article 261-4-4° a du code général des impôts).	INTERVENANTE Fabienne GIBOYAU — Bac + 5 en ressources humaines, titulaire d'un DU de Formateur d'adultes, ingénieure en formation, conceptrice d'outils pédagogiques, référente handicap.