

# PROGRAMME DE LA SEMAINE

*Bootcamp niveau 1*

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi
<b>9.30 - 12.00</b> -	<b>Atelier.</b> Game design et gamification. Tour d'horizon de l'ensemble des capacitations par le jeu.	<b>Atelier.</b> Développer et exploiter ses connaissances en culture ludique (Game art design et immersion narrative).	<b>Game jam.</b> Réalisation d'un cahier des charges d'un jeu sérieux à partir d'objectifs pédagogiques donnés.	<b>Conclusion.</b> Rétrospective de la semaine et évaluation des compétences travaillées (évaluation par les pairs et résultats du parcours gamifié).
<b>12.00 - 13.30</b>	pause & repas	pause & repas	pause & repas	repas (sur place ou à emporter)
<b>13.30 - 17.00</b>  <b>Introduction.</b> Objectifs des 5 jours du parcours gamifié. Définition de la ludopédagogie (auteurs, concepts, outils, exemples)	<b>Atelier.</b> Play design et ludicisation. Etat de l'art des typologies des profils motivationnels ludiques et de leurs usages en enseignement.	<b>Atelier.</b> Identifier et évaluer les compétences au cours d'un jeu sérieux.	<b>Game jam.</b> Production du prototype de jeu sérieux suivant le cahier des charges établi le matin.	
<b>17.00 - 19.30</b>	pause & repas	pause & repas	pause & repas	pause & repas -
<b>19.30 - 22.20</b>  <b>Game session.</b> Analyse procédurale de jeux de plateau visant à identifier les mécaniques utilisées, les profils ludiques et les compétences mobilisées.	<b>Game session.</b> Analyse de la boucle de gameplay dans les jeux vidéo (objectif-challenge-reward) visant à identifier les compétences mobilisées.	<b>Game session.</b> Analyse participante de jeux de rôle visant à identifier l'intérêt diégétique, les profils ludiques et les compétences mobilisées.	<b>Optionnel.</b> Soirée conviviale dans un bar à jeux en centre-ville ( <i>ne compte pas dans les heures de formations</i> )	