

CONSEILLER, FORMER ET METTRE EN OEUVRE

Exemple : Accompagnement dans la personnalisation d'un jeu sérieux "smart games"

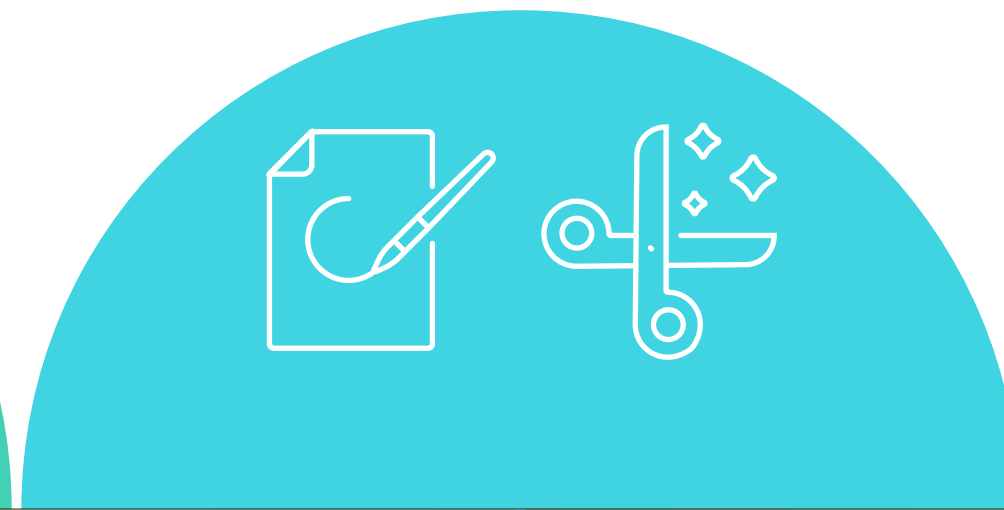
Première rencontre

1ère Rencontre : 2 heures (Enseignante + Conseiller CAP) : évaluation des objectifs pédagogiques, et orientation vers des solutions possibles.



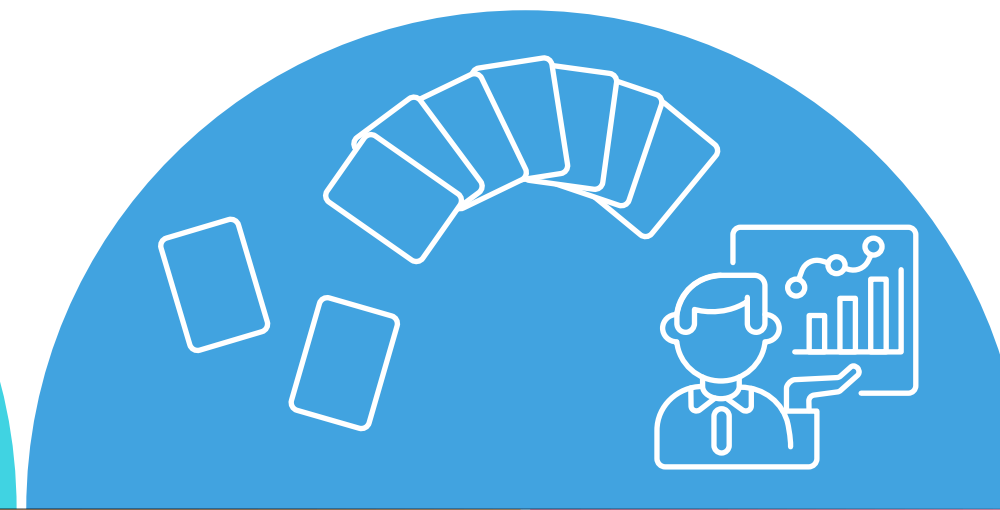
Production graphique et technique

Sélection des éléments visuels
Mock-up - Calibrage des règles
Impression papier et management visuel du gameplay (2H Enseignant)



Finalisation Livrable

Analyse du feedback (1H Enseignant)
Impression V2 livrable
Signature des contrats PI
Réunion de finalisation (déploiement et suites) (1H)



Conception

Mise en place du GO-no-GO
Élaboration du cahier des charges
Signature du contrat pédagogique
2 réunions de brainstorming (scénario, gameplay, contenus pédagogiques...)
(4H Enseignant)



Test et validation

Organisation Test V1 + fiche d'observation et KPI (2H Enseignant)
Réunion de validation et correction (2H Ens.) + Impression V1 et accessoires
Pilotage du test prototype et feedbacks



Diffusion et Mutualisation

Mise à disposition des fichiers digitaux en téléchargement libre
Communication optionnelle (articles, newsletters, teasers vidéos...)