



CARNET D'ÉCHANGES

Club Écrivains

Béatrice LHUILLIER

Auteur de « CONCEVOIR UN SERIOUS GAME POUR UN DISPOSITIF DE FORMATION »

IFAG Auxerre - Promotion 1999

Pourquoi avoir pris la plume ?

Au moment où j'ai pris la plume, en 2011, il y avait peu de littérature, en langue française, sur le sujet des serious games.

Les quelques ouvrages existants étaient soit écrits par des universitaires (brillants mais avec un style et un angle de vue très académiques), soit par des acteurs du marché (très influencés par leur propre savoir-faire et leurs réalisations).

J'ai eu envie de **proposer une alternative** : plus axée sur les besoins de mes clients et leurs problématiques au quotidien.

D'autre part, je souhaitais **partager mon expérience** en tant qu'ex-Directrice de Production multimédia dans une société éditrice de contenus e-learning et serious game puis, en qualité de consultante freelance spécialiste de ces questions.

Enfin, j'ai toujours eu envie d'écrire un ouvrage ! J'ai d'ailleurs enchaîné, en écrivant un livre blanc (**Serious-game : produire autrement ?**) qui complète l'ouvrage papier.

Les deux éléments m'ont apporté une certaine reconnaissance du marché et une bonne visibilité.

L'objet de ton livre en quelques mots ?

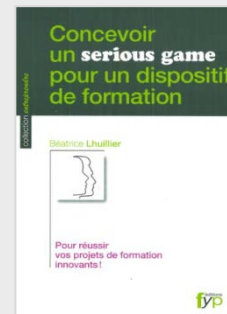
Il s'agit d'un **guide méthodologique** pour intégrer un **serious game** dans un **dispositif de formation**. Il détaille chaque phase depuis l'analyse stratégique préalable jusqu'à la mise en œuvre et l'accompagnement de son utilisation. Il fournit des clés pour mettre en place un dispositif de formation qui tient compte des **nouvelles pratiques** des individus et tire profit des outils actuels (TIC).

Tous les chapitres sont illustrés et fournissent des modèles adaptables à chaque organisation. Il s'adresse aux entreprises, organisations publiques, associations, organismes de formation, formateurs, enseignants, concepteurs, chefs de projets multimédias et responsables des ressources humaines.

As-tu une autre activité ?

Je suis experte en e-learning. Ma spécialité : **l'internalisation de la production e-learning et serious game**. J'aide mes clients à gagner en autonomie.

L'objectif : leur permettre, en quelques semaines, de gérer leurs projets, choisir les bons outils, utiliser les meilleures méthodes pour concevoir et produire eux-mêmes afin d'être plus réactifs par rapport aux besoins de formation de leur organisation.



CONCEVOIR UN SERIOUS GAME POUR UN DISPOSITIF DE FORMATION

Genre: guide

Paru le : 03/06/2011

Éditeur : FYP

Prix : 23,90 €

L'ACHETER

IFAGALUMNI
NETWORK ATTITUDE

www.ifag-alumni.com