

# La pharmacie Bourquelot

Un « serious game »  
sur la prise en charge thérapeutique  
du patient asthmatique

# DECLARATION (DE LIENS) D'INTERET

*Françoise BRION*

Sanofi

GSK

Organisation et/ou participation aux Journées institutionnelles

Taxes d'apprentissage



## Contexte

- Mise en place d'une officine expérimentale à la faculté de pharmacie
- Nouvelles approches pédagogiques

## Définition

Un « serious game » est une application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (serious), de manière non exhaustive, tels que l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (game)

**Julian Alvarez**, chercheur et consultant spécialisé dans le « serious game »

## Public

- Etudiants de la 3<sup>e</sup> à la 6<sup>e</sup> années
- Professionnels de santé (DPC)

## Objectifs

- Mettre en situation des apprenants dans leur futur contexte professionnel
- Faciliter l'acquisition des connaissances
- Développer des savoirs être

# Les acteurs

## Experts des contenus

- Enseignants de pharmacie clinique
- Professeurs associés officinaux

## Experts contenus testeurs

- Etudiants de 6<sup>e</sup> année
- Assistants Tice

## Prestataire de service

- Idées3.com

## Les soutiens

- Ingénieure pédagogique Tice
- Service Tice de la faculté

# Le Gameplay

- Trois profils spécifiques avec des ordonnances différentes
- Le rôle du tuteur
- Des remue-méninges et un système de récompense



## Technologie utilisée

- Moteur 3D Open source, Unity

# Démonstration

C'est parti !

