

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^e à la 6^e 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^e 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 !

