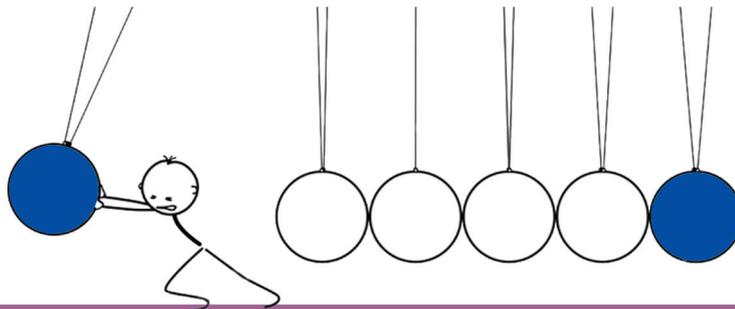


« Les Serious Games au service de la promotion et formation des Technologues de Laboratoire Médical. »

DÉBUT DU PROJET
2021



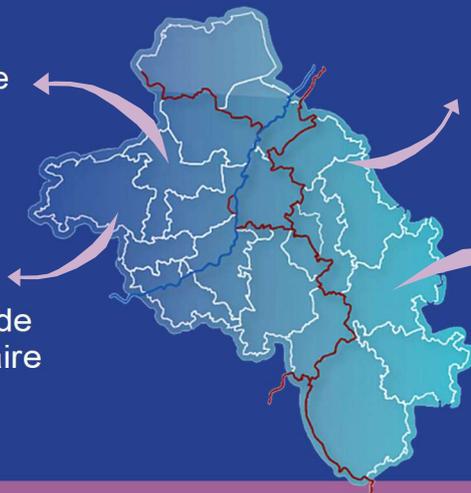
FIN DU PROJET
2023

1 A propos de FunForLab

Ce projet a reçu un financement de 1.210.748 EUR dont 605.374 EUR ont été accordés par le Fonds européen de développement régional (FEDER).

Création d'un Serious Game en Réalité Virtuelle pour s'entraîner au travail avec les automates d'analyses médicales

Plus de 600 personnes de l'enseignement secondaire sensibilisées



Etat des lieux des freins et leviers pour une mobilité transfrontalière dans l'EMR

Recommandations pour l'homogénéisation des cursus TLM dans les Hautes Ecoles

Ambitions de FunForLab pour les TLMs

Améliorer la qualité de la formation

Promouvoir le métier

Améliorer la mobilité transfrontalière

Pour apporter des améliorations substantielles à la formation des écoles supérieures, des centres d'éducation et des centres de recherche ont uni leurs forces pour donner naissance au PROJET FunForLab



2 NOTRE CHEMIN VERS DES RÉSULTATS



1

Amélioration de la qualité de la formation

Développement d'un Serious Game en réalité virtuelle pour permettre aux étudiants de s'exercer sur des automates d'analyses médicales

- Analyse des forces et faiblesses des formations TLM par rapport au maniement des automates (Analyse SWOT)
- Développement d'un prototype du jeu sur base des informations recueillies
- Création du scénario pédagogique du jeu
- Testing du jeu sur le groupe cible
- Adaptation du prototype

2

Promotion du métier

Développement d'un Serious Game (Point & Click) pour découvrir et promouvoir les métiers scientifiques et le métier de TLM plus particulièrement

- Recensement de la notoriété du métier de TLM dans l'enseignement secondaire (Analyse SWOT)
- Développement d'un prototype du jeu sur base des informations recueillies
- Création du scénario pédagogique du jeu
- Testing du jeu par le groupe cible
- Adaptation du prototype



3

Amélioration de la mobilité transfrontalière



Identification des freins et leviers pour une mobilité transfrontalière

- Analyse de l'intensité de la mobilité transfrontalière des professionnels TLM
- Comparaison des contraintes légales à l'exercice du métier de TLM dans les trois pays, Belgique, Allemagne, Pays-Bas
- Création d'une capsule vidéo expliquant les modalités facilitant la mobilité

3 RÉSULTATS ET PRODUITS

3 résultats principaux :



1. Un Serious Game (Réalité virtuelle) :

Ce jeu permettra aux étudiants TLM d'exécuter des tâches complexes sur des automates d'analyses médicales que les Hautes Ecoles ne possèdent pas.



2. Un Serious Game (Point & Click) :

Ce jeu permettra aux élèves du secondaire de découvrir le métier de TLM tout en s'amusant en classe autour d'énigmes scientifiques.



3. Un site web / Communauté :

Les étudiants, les professeurs et les professionnels TLMs peuvent échanger et trouver toute la documentation sur le projet.

Matériel de soutien pour la sensibilisation et l'information

1. Site web : www.funforlab.eu pour les jeux, documentations et résultats du projet.
2. Chaine YouTube @funforlab341 pour les tutoriels, trailers, etc.

Principaux jalons



01/09/2021 Le site web funforlab.eu est mis en ligne



23/11/2021 Au cours de l'évènement SWOT, l'équipe FunForLab rencontre ses différents publics cibles dans l'EMR.



01/04/2023 Démarrage des séminaires avec les élèves et les étudiants pour tester les Serious Games.



22/08/2023 Le consortium FunForLab présente les résultats lors de l'évènement de clôture.

CO-FINANCEURS



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Ministerium für Wirtschaft, Innovation,
Digitalisierung und Energie
des Landes Nordrhein-Westfalen



provincie limburg



www.funforlab.eu

PARTENAIRES DU PROJET

CHEF DE FILE :



PARTENAIRES :

