

Protéger les cultures : un jeu sérieux ?

Publié le 10 juillet 2019 – Mis à jour le 12 novembre 2019



Porteur de projet: Gaëlle MARLIAC

Équipe projet : Eve Balard, Viviane Labbay, Helene Blasquiet et Yves Michelin

Résumé du projet :

Ce projet consiste à créer un jeu pour transmettre des connaissances et accompagner l'acquisition de compétences fondamentales en protection des cultures. Le jeu sera développé sous format physique avant d'être digitalisé. Cette version informatique permettra une utilisation tout au long de la séquence pédagogique et également une utilisation pour les formations à distance. Une utilisation individuelle dans le cadre d'évaluation formative et/ou d'enseignement en ligne est également envisagée.

Offres de stage :

- [Développement sous format Web d'un serious game en protection des cultures](#)
- [Graphiste pour le développement d'un serious game en protection des cultures](#)

Ressources :

- [Fiche projet](#)