

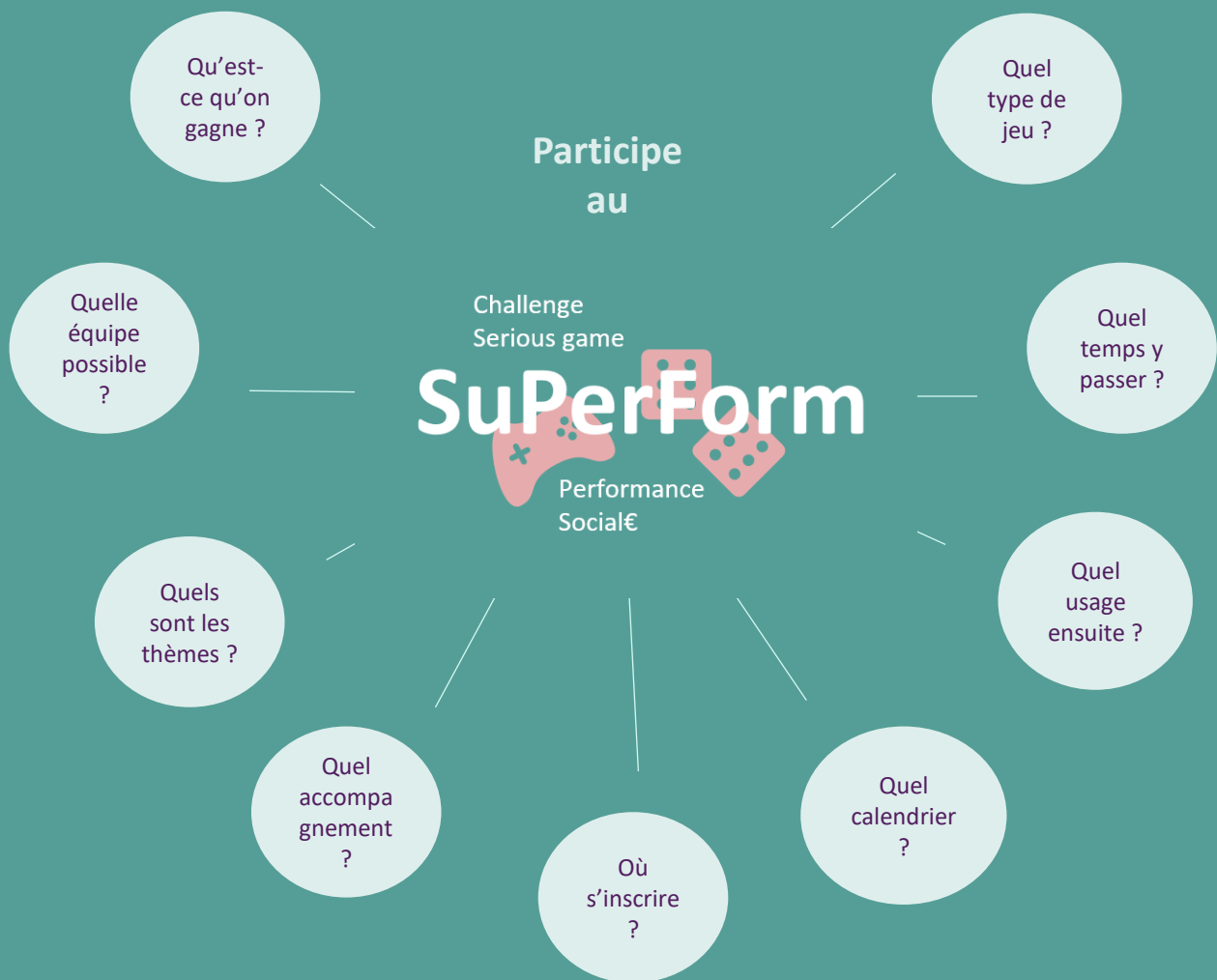


# Etudiant.e ou alternant.e d'Auvergne-Rhône-Alpes



tu souhaites

- changer le monde de l'entreprise, pour un fonctionnement plus sain ?
- ajouter « conception de jeux sérieux pour la formation » sur ton CV ?
- recevoir un prix pour ce projet fun ?



Tu sais déjà tout ? Clique ici pour t'inscrire directement !



# QUESTIONS-REponses 1/3

## A PROPOS DE LA PARTICIPATION DES ETUDIANTS\*

\* Dans ce document, le terme *Etudiant* regroupe les étudiants et étudiantes de tout statut, dont l'alternance

### Quel est l'objectif général de ce challenge ?

Le **projet Elence**, dans le prolongement des actions Santé et Performance, est au service des entreprises pour une meilleure prise en compte de l'humain, dans l'optique d'une performance globale.

Dans ce cadre, l'**AGERA**, avec l'appui d'une équipe projet experte (CARSAT, RHEOPOLE, ECAM...), anime depuis plusieurs années une communauté de personnels référents dans les Ecoles et Universités, afin de construire un fil rouge en **santé, qualité de vie au travail et performance globale (SQVT&PG)**, dans leurs cursus. Ces Ecoles, qui forment les managers de demain en étroite collaboration avec les entreprises, souhaitent disposer d'**outils pédagogiques** pour les thèmes de SQVT&PG, directement mobilisables.

Les **entreprises** réduisent leur budget de formation en présentiel à l'extérieur et favorisent les formations internes voire les autoformations. Le monde du travail, particulièrement suite à la crise sanitaire que nous vivons, repose de plus en plus sur la transformation digitale. Disposer d'**outils de formation inédits, ludiques et clé en main dans le domaine de la santé et de la performance au travail** est une demande forte.

Ce projet a pour objectif la **conception et la réalisation de jeux sérieux par des étudiants** et leur écosystème régional.

### Quel intérêt, pour un.e étudiant.e ?

- Une **contribution à un avenir meilleur** dans les entreprises
- Une **valorisation** au moins nationale, par des institutions reconnues, du **jeu avec le logo et les noms des participants** de l'équipe
- Un **réseau d'interlocuteurs dans des entreprises** de la région
- Des formations spéciales en **conception de jeu sérieux** et en **santé / QVT / management responsable**
- Une **compétence sur le CV** : « création de jeu sérieux »
- Un **budget** initial et, pour les équipes gagnantes, un **prix** (voir [plus loin](#))
- Du **fun** en équipe !

### A quoi s'engage-t-on ?

- Être dans le cadre d'un **cours ou** participer en **équipe autonome** (intra ou interécole, au besoin) rattachée à une **association** étudiante (au moins pour la réception des financements)
- Répondre au **besoin d'une entreprise** inscrite au challenge, qu'elle soit incluse par l'école, l'équipe organisatrice ou sur proposition des étudiants
- S'engager à **passer du temps** pour le projet : environ 20 heures d'intégration-formation + le temps nécessaire à l'élaboration d'un jeu complet (100 à 300 heures, à répartir dans l'équipe)
- **Collaborer** avec l'entreprise et les autres acteurs du projet (expert.e, référent.e.s...)
- Faire en sorte qu'un **avant-projet** soit remis en début de challenge par l'équipe ou par l'école afin de préciser ressources et organisation

### De quel accompagnement bénéficie-t-on ?

- Des **formations** dès l'embarquement : **santé / QVT / performance** globale et **gamification**
- Une soirée de **speed dating** pour embarquer dans le challenge et étoffer l'équipe, au besoin
- Un.e **expert.e** spécialiste des questions SQVT&PG et un.e **référent.e** dans l'école
- Pour les avant-projets sélectionnés, un budget minimal de **500 €** puis **1000 €** pour tout projet finalisé. Ces montants peuvent éventuellement être complétés par l'entreprise ou par un sponsor sollicité par l'équipe (lien \*\*\*)
- Le budget du projet étant limité à 10 équipes cette année, les équipes dont l'avant-projet n'a pas été retenu pourront toujours concourir, mais sans expert et sans budget initial

# QUESTIONS-REponses 2/3

## A PROPOS DES JEUX SERIEUX

### Quelle est la production attendue ?

Un jeu sérieux

- ciblé sur un thème de qualité de vie, santé, sécurité au travail, RSE
  - pour des collectifs (jeu de coopération/escape game...)
  - ancré dans des situations de travail, scénarisé, et allant en cela au-delà des modules de e-learning qui existent déjà à ce sujet (INRS, MOOCs...)
  - au format libre (jeu digitalisé, jeu de plateau ou de cartes, jeu de rôles...), synchrone, asynchrone ou hybride
  - utilisable sans moyen technique additionnel :
    - jeu digitalisé gratuit en ligne ou avec outils communément utilisés (visio et autres logiciels collaboratifs gratuits, chaînes...)
    - ou jeu avec support matériel imprimable (2D ou 3D)
  - clé en main, avec un support d'accompagnement pour l'animation
  - bilingue français/anglais
- (Le [site de la Carsat](#), mine d'informations, mentionne quelques jeux existants)

### Quels sont les thèmes ?

Voici une liste non exhaustive :

- Donner un **sens** au travail
- Intégrer les différents objets et modalités de la **justice organisationnelle** et de la **reconnaissance**
- **Soutenir** les collaborateurs (matériel, informatique, estime...)
- Promouvoir l'**égalité femmes-hommes** au travail
- **Travailler à distance durablement**
- Favoriser le **dialogue social**
- Favoriser la **coopération**
- **Décloisonner** pour mieux décider
- Organiser le travail en favorisant l'**autonomie**, les marges de manœuvre et la **prise de décision locale**
- Animer des collectifs en s'appuyant sur des **espaces de discussion du travail** (pour impliquer les salariés dans la co-construction de l'organisation, la santé et la sécurité, etc.)
- Comprendre le travail pour **manager**
- Améliorer l'efficacité des équipes et des processus en **manageant le travail**
- Lier **travail et écologie**
  
- Agir sur les déterminants du bien-être au travail pour **accroître la performance collective et individuelle**
- Repérer les articulations entre prévention des risques psychosociaux (RPS), QVT et **bien-être** au travail
- Repérer les **effets de l'organisation du travail** sur la santé
- Tenir compte des **effets du numérique** sur le travail et les personnes
- **Analyser une situation** de travail
- Identifier les causes et les conséquences des **RPS**
- Mettre en œuvre une action de **prévention des RPS**
- Identifier les causes et les conséquences des troubles musculosquelettiques (**TMS**)
- Mettre en œuvre une action de **prévention des TMS**
- Prendre en compte les **maladies chroniques évolutives** au travail
- **Prévenir** un ou plusieurs des autres risques : Chute de hauteur / Chute de plain-pied / Circulations internes / Risque routier / Manutentions mécaniques / Ambiances thermiques/ Agents biologiques/ Machines, outils / Chutes d'objets / Bruit / Produits chimiques / Incendie et explosion / Électricité / Eclairage / Rayonnements
  
- Comprendre les priorités de la personne au travail, identifier les causes de non respect des consignes
- Connaître l'esprit de la **réglementation** en Santé et sécurité au travail (S&ST) : de la responsabilité de l'employeur à la RSE
- Collaborer avec les **acteurs de la prévention** : comité social et économique (CSE), ingénieur de prévention des risques professionnels (IPRP) ...
- Participer à la gestion des risques pro (document unique, plan d'actions prévention...) et au **système de management de la S&ST**
- Repérer les enjeux de la SST : accidents du travail/maladies professionnelles (AT/MP), coûts...
- Participer à l'observation de la santé via des **indicateurs santé-QVT**
- Contribuer à la **création de valeur** par la maîtrise des risques professionnels

### Qui pourra utiliser ce jeu, comment sera-t-il diffusé ?

- Ce jeu sera **accessible à tous et libre de droits**.
- Les logos des structures ayant participé à son élaboration (entreprise, école, consultant...) y figureront, à leur demande.
- Le jeu sera présenté
  - à toutes les parties prenantes lors de la remise des prix (entreprises et institutionnels : CARSAT, AGERA, INRS, ANACT, DREETS)
  - à la communauté de l'enseignement supérieur en Auvergne-Rhône-Alpes
  - par le projet Elence (site, groupe LinkedIn, newsletter...)
  - par la Carsat (newsletter, conférence sur le salon Préventica...)
  - par l'AGERA (newsletter)
  - sur des plate-formes de jeux sérieux

# QUESTIONS-REponses 3/3

## A PROPOS DE L'ORGANISATION DU CHALLENGE

### Quelle peut être la composition d'une équipe ?

- Une équipe réunit
  - Des étudiants (5 est le nombre recommandé) **d'une seule école ou d'écoles différentes** (n'hésitez pas à solliciter vos ami.e.s d'autres d'écoles !). Varier les compétences au sein de l'équipe peut être un atout majeur ! En cas d'absence d'un.e étudiant.e pour stage ou autre, le relais peut être passé à un.e autre.
  - Au moins un.e référent.e d'école (enseignant.e, responsable pédagogique, responsable relation entreprise...)
  - Un.e expert support attiré, garant des questions de SQVT&PG
  - Une entreprise, à l'origine du besoin
- Au besoin, expert et entreprise pourront vous être proposés par l'équipe organisatrice

### Quel est le calendrier ?



### Quels sont les prix ?

Au-delà du budget alloué de 500 € décrit précédemment :

- 1<sup>er</sup> prix : + **5000 euros** ; 2e et 3e prix : + **2500 euros**
- Prix spécial ANACT (à définir)
- D'autres marques de reconnaissance (possibilité de suivre un préventeur ou inspecteur du travail ou...) seront envisagées
- Diffusion d'un accès au jeu auprès de 30 000 entreprises

### Quelle est la composition du jury ?

L'évaluation des productions sera effectuée

- par des **acteurs institutionnels** (CARSAT, AGERA, INRS, ANACT...)
- selon des **critères** tels que : efficacité dans la montée en compétences, vraisemblance des scénarios, robustesse du jeu, digitalisation, facilité de mise en œuvre, originalité, pertinence en S&ST / QVT / DDRS

### Qui contacter ?

Pour plus de renseignements : [Pascale.payan@elence.fr](mailto:Pascale.payan@elence.fr)

Pour candidater (au plus tôt et avant le 15 juillet) : un [formulaire en ligne](#) est à disposition de l'équipe

Version 2021 06 09

