

AMA Campus immersif

Vision

2027

AMA Campus immersif

CONSORTIUM DU PROJET

AMA Campus.


GÉRONTOPÔLE
NOUVELLE-AQUITAINE

 Fédération du
**SERVICE AUX
PARTICULIERS**


Hubics


Technopôle DOMOLANDES
Entreprises & Innovation Construction Durable

Périmètre du projet

PROJET AMA CAMPUS IMMERSIF

Bénéficiaires du projet

Les **demandeurs d'emploi**, les **salariés** de structures de services à la personne et du particulier employeur, des personnes en **reconversion**, des personnes peu ou pas qualifiées

Objectifs quantitatifs

- **5 serious game**, une cinquantaine de visites virtuelle dans des blocs de toutes nos formations certifiantes
- **1000 apprenants** à former avec ces nouveaux outils
- Plus de **50% d'employabilité**

Objectifs qualitatifs

- **Renforcer les formations dans les SAP** par des blocs immersifs pour attirer une nouvelle main d'œuvre auprès des demandeurs d'emploi et des salariés en reconversion professionnelle
- **Encourager le départ en formation** et faciliter l'accès à des formations certifiantes pour réduire le turn-over chez les salariés en poste en faisant progresser leurs connaissances
- **Repenser les formations** en fonctions des besoins réels des apprenants
- **Améliorer la qualité de service** et valoriser les métiers du service à la personne

Présentation du projet

DÉTAIL DES ACTIONS 1/2

Action 1 : Conception d'un système d'analyse des données du profil de l'apprenant

Établir, grâce au recueil de données par un questionnaire digital, **le profil type de l'apprenant** afin de bâtir avec lui un **parcours de formations matérialisé** par un passeport de formation.

Action 2 : Conception de serious game

Introduire **des serious game** dans nos **formations SAP** (une première dans la formation à ces métiers) afin de les rendre plus attractives : **un apprenant retient 6 fois mieux ce qu'il fait que ce qu'il lit**. 5 serious game rattachés aux métiers de la dépendance et de la petite enfance à développer.

Présentation du projet

DÉTAIL DES ACTIONS 2/2

Action 3 : Activité immersives multimédia

Injecter la **réalité virtuelle** dans la formation professionnelle des SAP pour offrir à l'apprenant la possibilité de visiter virtuellement certains lieux qui l'intéressent, mais auxquels il n'a pas forcément accès. Une cinquantaine de visites virtuelles sera développée réparties **dans le pôle seniors et le pôle petite enfance**.

Action 4 : Adaptation de la plateforme d'enseignement à distance (LMS)

Remodeler le LMS pour y intégrer les **nouveaux contenus immersifs et le passeport formation digital** et développer un site internet associé pour que les apprenants disposent **d'espaces interactifs** entre eux et de bases de données de veille juridique, réglementaire, scientifique.

Action 5 : Diffusion, évaluation

Actions de **diffusion des résultats**, création d'un **jobboard** diffusant les profils des candidats formés auprès des employeurs, **évaluation de la qualité et de l'impact des réalisations** auprès des apprenants et différents acteurs.

Démo

AMA Campus

immersif



Lien :

Bibliothèque numérique

<https://app.ama-campus.com/tab/home>

Lien serious Game: 2

<https://www.youtube.com/watch?v=WFZNgUyV-a4>