



Organisme de formation

SIRET No. 828-297-895-00017

Enregistré auprès du préfet de région Auvergne-Rhône-Alpes sous le no. 84.69.159.44.69

## Formation en anglais professionnel des développeurs de jeux vidéo et Platform e-learning

### INFORMATION GENERALE

<b>Stagiaire</b>	<b>Duration</b>	<b>Modalité</b>
M. Pierre Dupont (nom fictif)	20 heures	Individuel en face-à-face à domicile
<b>Formateur</b>	<b>Prix</b>	<b>Début et fin des cours</b>
	1340€ (non assujetti à la TVA)	Du 24 mai 2020 au 26 juillet 2020

### LA FORMATION EN RESUME

Cette proposition a pour objectif de fournir Monsieur Pierre Dupont, développeur de cours e-learning et des jeux de vidéos, les bases pour communiquer en anglais avec d'autres professionnels de son secteur d'activité ainsi qu'avec des cibles potentielles de son entreprise. Il a évoqué le besoin d'échanger lors de sa participation en congrès internationaux et en événement de networking en Europe. L'appui de la formation est donc sur la production orale.

Après avoir évalué le niveau de M. Dupont avec un niveau d'anglais intermédiaire-avancé, le formateur a estimé à 20 heures le volume d'heures minimum pour acquérir les compétences dont il a besoin pour établir des relations professionnelles de prestation de services, partenariats et des échanges variés avec toute autonomie. Les sessions de formation se dérouleront en individuel et en face-à-face dans son domicile et suivent un format de dix séances hebdomadaires de deux heures les lundis de 14h-16h du 24 mai 2020 au 26 juillet 2020.



Notre mission est de vous donner plus d'autonomie, d'efficacité et de potentiel de mobilité grâce à l'apprentissage des langues

### **A LA FIN DE LA FORMATION, M. DUPONT SERA CAPABLE DE :**

- ✓ Faire un pitch et une présentation de ses services ;
- ✓ Expliquer les risques et les enjeux inhérents aux projets de développement de cours e-learning et des jeux de vidéos ;
- ✓ Raconter l'histoire de son entreprise, sa mission, sa vision et ses valeurs dans un format anglosaxon de *storytelling* ;
- ✓ Présenter les bénéfices de la digitalisation d'une formation pour les stagiaires et les formateurs ;
- ✓ Donner l'information pertinente par voie orale et écrite pour la prise en charge des potentiels clients et la prise des rendez-vous d'une discussion pour établir des partenariats ;
- ✓ Commenter pas-à-pas les processus de création d'un jeu de vidéo et du développement d'un cours en format e-learning ;
- ✓ Identifier ses points faibles à travailler et les stratégies les plus percutantes pour la continuation de l'apprentissage à l'individuel.

### **LES PLUS DE LA FORMATION**

- ✓ La modalité individualisée en face-à-face permet une immersion totale ;
- ✓ La formation sera basée sur le principe de l'échange et de la conversation strictement en anglais ;
- ✓ Le contenu du programme de formation s'adapte aux besoins du stagiaire et peut être modifié selon ses besoins ;
- ✓ La programmation des cours s'adapte à disponibilités du stagiaire et à ses contraintes.

### **PREREQUIS**

- ✓ Anglais niveau intermédiaire
- ✓ Connaissances de l'informatique



Notre mission est de vous donner plus d'autonomie, d'efficacité et de potentiel de mobilité grâce à l'apprentissage des langues

## **PUBLIC**

- ✓ Développeur de jeux vidéo et de cours e-learning

## **MOYENS PEDAGOGIQUES**

- ✓ Face à face pédagogique
- ✓ Supports écrits de grammaire et de vocabulaire
- ✓ Sélection d'articles spécialisés, articles, vidéos sur l'e-learning
- ✓ Supports vidéo

## **LIEU ET CALENDRIER DE LA FORMATION**

La formation en face-à-face se déroule dans le domicile du stagiaire les lundis du 24 mai 2020 26 juillet 2020 de 14h à 16h.

## **PROGRAMME DE FORMATION SUR MESURE**

### **COMPETENCE VISEE**

### **CONTENU, METHODE ET EVALUATION**

#### ***Etape 1 : Introduction à la structure de la langue et aux stratégies de compréhension orale***

*1. Faire un pitch et une présentation de ses services (séances 1 & 2)*

**Compréhension orale :** analyser des pitch des développeurs informatiques.

**Production orale :** faire un pitch de 2-3 minutes qui exprime les services, les modalités de la prestation de ses services selon les cibles du stagiaire.

**Grammaire :** révision des conjugaisons du présent de l'indicatif, adverbes de fréquence, comparatifs et superlatifs.

*2. Expliquer les risques et les enjeux inhérents aux projets de développement de cours e-learning et des jeux de vidéos (séance 3)*

**Compréhension écrite :** analyse et discussion des articles sur les risques de la programmation dans le domaine e-learning et du développement des jeux vidéo.

**Production orale :** présentations de la programmation dans le domaine e-learning et du développement des jeux vidéo, ainsi que la simulation des questions-réponses les plus courante.

**Grammaire :** l'impératif et les verbes modaux pour exprimer les conseils, donner des ordres et parler de possibilités.

### ***Etape 2 : Présentation et mise en place de compétences communicatives***

3. Raconter l'histoire de son entreprise, sa mission, sa vision et ses valeurs dans un format anglosaxon de storytelling (séances 4 & 5)

**Compréhension écrite :** présentation d'Alibaba et Apple, deux exemples d'innovation et de vision de l'entrepreneuriat racontés en format *storytelling*.

**Production orale :** création de son histoire personnelle et du chemin vers l'entrepreneuriat. Discussion de la motivation et les valeurs du stagiaire pour montrer son appartenance à la communauté de ses cibles selon des critères psychographiques.

**Grammaire :** pronoms réfléchis, les temps du passé.

4. Présenter les bénéfices de la digitalisation d'une formation pour les stagiaires et les formateurs (séances 6 & 7)

**Compréhension orale :** conférences, entretiens et discussions des experts du e-learning et de jeux vidéo. Il est demandé au stagiaire d'identifier le vocabulaire utilisé dans les différentes étapes de la conférence.

**Production orale :** mise en situation des discussions sur les bénéfices du e-learning et des jeux vidéo. Des textes de compréhension orale seront utilisés comme point de départ.

**Grammaire :** Il est demandé au stagiaire de traduire les présentations et d'expliquer les choix de la conjugaison et des pronoms des orateurs.

5. Donner l'information pertinente par voie orale et écrite pour la prise en charge des potentiels clients et la prise des rendez-vous d'une discussion pour établir des partenariats (séances 8 & 9)

**Compréhension orale :** vidéos des conseils pour l'amélioration des ventes. Identification des éléments de vocabulaire et structure des phrases.

**Production orale :** simulation des conférences téléphoniques d'un prospect jusqu'à la prise de rendez-vous.

**Grammaire :** les pronoms relatifs.

6. Commenter pas-à-pas les processus de création d'un jeu de vidéo et du développement d'un cours en format e-learning (séance 10)

**Compréhension orale :** observer des interviews de l'expérience des développeurs concernant la création de leur jeu vidéo.

**Production orale :** narration de l'état de développement du projet de jeu vidéo de son entreprise, ainsi que les leçons apprises.

**Vocabulaire :** mots de liaison pour exprimer un processus.

### ***Etape 3 : Révision et évaluation***

Test de compétence communicative et sur les points de grammaire niveau intermédiaire-avancé à travers d'un format d'interview.

7. Identifier ses points faibles à travailler et les stratégies les plus percutantes pour la continuation de

Discussion du test final, du bilan final du stage et des stratégies d'apprentissage les plus adaptées au style d'apprentissage du stagiaire. Le formateur prodiguera des conseils pour la pratique individuelle de la langue. Le stagiaire donnera son avis sur la formation et sur la pertinence de la formation pour l'acquisition des compétences visées.

*l'apprentissage à l'individuel  
(séance 12)*

## **EVALUATION**

Le format de l'évaluation est en continue, avec un bilan au milieu de la formation et un entretien en fin de formation. La production orale du stagiaire sera évaluée par rapport à sa cohérence, cohésion, lexique, prononciation et vocabulaire.

## **PROPRIETE INTELLECTUEL**

Le contenu du présent programme est la propriété de Philarion et est protégé par les lois françaises et internationales relatives à la propriété intellectuelle. Toute reproduction totale ou partielle de ce contenu est strictement interdite et est susceptible de constituer un délit de contrefaçon. La publication de ce programme a été faite afin de donner aux parties prenantes la visibilité sur une référence d'adaptabilité de la formation en toute transparence. Le nom et prénom du vrai stagiaire ont été modifiés.