

Cahier des charges (CCTP)

Projet ECSN



Contexte

Dans le cadre de la stratégie de l'accélération santé numérique et la vision France 2030, l'Université Sorbonne Paris Nord en partenariat avec l'IFITS, l'ISRP et l'IFMKEF, sont lauréats de l'AMI CMA, Euro Campus Santé Numérique : Formation interprofessionnelle destinée aux professionnels de santé (médecins, infirmiers, masseurs-kinésithérapeutes et psychomotriciens) de l'Est Francilien.

Le projet vise à former les étudiants professionnels de santé à la santé numérique. Ils ont déjà bénéficié d'un enseignement théorique commun dans ce domaine. La deuxième phase du projet aborde la santé numérique dans la pratique au travers de cas d'usages propre à chaque formation (Collecte de données, consultation de données, prescription, intégration, transfert de données vers mon espace santé, utilisations d'outils décisionnels, cotation d'activité/ les interactions avec le numérique : échanger avec le patient, les professionnels de santé, télé-soin grâce à un messagerie sécurisée).

L'objectif principal : Le professionnel de santé est en mesure d'assurer les activités métier tout en respectant les règles de bonnes pratiques en santé numérique.

Public

Nombre d'apprenants :

IFITS: 247 (infirmiers)

IFMK EF: Entre 150 et 200 (kiné)

ISRP: 240 (psychomotriciens)

USPN: 386 (médecine)

Tranche d'âge :

IFITS: 18 -35 ans

IFMK EF: 20-30 ans

ISRP: 18-35 ans

USPN: 20 – 25 ans

Niveau d'utilisation du numérique :

Le niveau de maîtrise du numérique de nos apprenants est hétérogène. C'est pourquoi nous souhaitons un jeu qui soit accessible à tous et qui conserve des options d'interactivité riches et engageantes.

Quelle promotion : Les apprenants en deuxième année de la promotion 2025/2026 de IFITS, IFMK EF, ISRP et les apprenants de deuxième année USPN promotion 2024/2025.

Début de la formation : Juin 2025 USPN, puis septembre 2025 IFITS, IFMK EF, ISRP.

Niveau d'étude : Le niveau d'études correspond au baccalauréat, avec une partie d'entre eux en reconversion professionnelle.

Intérêt de l'établissement : L'intérêt principal est de fournir une approche professionnelle de l'usage du numérique dans la pratique et pour une partie du consortium commercialiser cette formation.

Prérequis : Module 1 socle théorique e-santé conçu par nos soins.

Contenus pédagogiques

Dans le cadre du référentiel socle et transversal de compétences du numérique en santé V1.1.2022, les contenus pédagogiques répondent aux compétences suivantes :

- Dérouler un acte avec le numérique
- Maîtriser les principes des logiciels utiles à son métier
- Accompagner le patient
- Savoir partager des données de santé
- Distinguer la nature des données
- Appliquer les principes de l'identification du patient dans le SIS (Système d'information sanitaire)
- Appliquer les principes de l'accès aux données de santé

- Appliquer les principes de cybersécurité
- Maîtriser le cadre éthique et déontologique de la télésanté

Thématiques : il y aura des thématiques communes, mais chaque établissement pourra aborder des sujets spécifiques en fonction de ses besoins, centrés autour des données de santé, la cybersécurité, la communication en santé, la télésanté et les outils numériques.

Accompagnement pédagogique : Pas d'accompagnement particulier, les apprenants seront entièrement autonomes, avec un apprentissage en distanciel asynchrone. Un forum pourra être proposé sur chaque plateforme pour favoriser les échanges, TD envisageables.

Contexte d'apprentissage : Asynchrone à distance, individuel pour tous les apprenants.

Evaluation

Indicateurs à suivre : Progression à travers la résolution des énigmes, avec ou sans aide (aide après la 2ème tentative). Performance mesurée par un score (étoiles, badges...). En suivant le parcours, un score de 7/20 permet de débloquent des niveaux supplémentaires et d'accumuler davantage de points à mesure qu'ils réussissent des parties.

Quel feedback et sous quelle forme ? : Feedback immédiat après deux tentatives échouées, la forme du feedback peut varier en fonction de la mission (indices, joker, bouton avec des consignes...).

Moyens pédagogiques

Type de jeu sérieux envisagé : Une quête commune adaptable aux différents domaines d'activités puis 8 mini-jeux déclinable par compétences. L'avatar doit être personnalisable afin de lui donner un nom et de lui choisir une filière.

Cadre professionnel : Cabinet libéral, hôpital, vie privée, logiciel avec l'interface professionnel (exemple, doctolib pro)

Spécificités techniques

Durée envisagée du module : jeu global : 20-30 min, mini jeux 10 – 15 min x 8

Type de navigation : la navigation doit être accessible à tous nos publics

Contexte d'apprentissage : e-learning

Plateforme de diffusion : Moodle, THEIA, Learn 365

Support(s) de consultation : (PC / Tablette / Smartphone / Responsive ...)

Recettage : Nous souhaitons un recettage fait par vous et par nous. Un accompagnement est nécessaire pour réaliser ce recettage.

Hébergement : Nous souhaitons opter pour un hébergement local, disposer de l'ensemble des données et détenir la pleine propriété intellectuelle du jeu. Le contenu doit être modifiable.