



# Pharm@num

## Edito

La Faculté de Pharmacie de Nancy a le souci d'intégrer le numérique dans ses pratiques pédagogiques. Rendre les cours plus attractifs, mettre à disposition des étudiants des outils de professionnalisation innovants pour mieux les préparer à l'emploi, sont les objectifs que l'équipe Pharm@num poursuit.

Nous inaugurons notre première newsletter, sur nos actions dans ce domaine, par la présentation de notre jeu sérieux MISSION OFFI'SIM : un produit 100% Université de Lorraine mené en collaboration avec la Direction du Numérique sur les aspects conception médiatique, création graphique, réalisation vidéos et développement informatique. C'est un projet qui me tient à cœur. Il répond aux nouvelles missions du métier de pharmacien. Il prend en compte le feedback de nos maîtres de stage de renforcer la formation des étudiants quant à la prise en charge au comptoir des patients en demande d'un médicament conseil (médicament vendu sans ordonnance).

Je vous en souhaite une bonne lecture !

**Francine PAULUS**

Doyen de la Faculté de Pharmacie de l'Université de Lorraine



## ZOOM SUR

### MISSION OFFI'SIM

Un jeu sérieux sur la prise en charge au comptoir  
Un outil de préparation aux stages en officine

## OBJECTIFS

« Parmi les consommateurs de médicaments, 85 % avouent pratiquer l'automédication sans en connaître les risques. Face à cette pratique dangereuse, nous avons décidé de cibler la formation de nos futurs pharmaciens sur la prise en charge à l'officine de ces patients pour un conseil adapté et une mise en garde renforcée. Pour atteindre ces objectifs nous avons choisi le jeu vidéo comme outil de

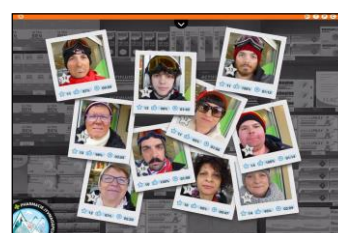
formation. Avec MISSION OFFI'SIM, les étudiants se retrouvent en situation de stage dans 4 officines (ville, montagne, mer et campagne). Au travers de 4 scénarii différents ils sont confrontés à la prise en charge de patients pour des demandes du quotidien telles que arrêt du tabac, allergies, migraines, etc. Nous, les enseignants, avons imaginé et joué ces situations. De quoi faire sourire nos étudiants qui nous découvrent en « faux patients » ! Un clin d'œil qui n'augure en rien du sérieux pédagogique de cet outil réalisé par la Direction du Numérique de l'UL et validé par notre comité scientifique d'universitaires et de professionnels de terrain ».

**Béatrice FAIVRE**  
Responsable scientifique du jeu

## PRINCIPE ET REGLE DU JEU

Le joueur est un étudiant, successivement en stage dans les différentes officines du jeu. Sa mission : prendre en charge au comptoir les patients sans ordonnance et choisir la solution la plus adaptée à sa situation, à savoir : lui dispenser le bon produit conseil, le laisser partir sans médicament car il n'en a pas besoin ou l'envoyer chez le médecin car sa situation ne relève pas de la compétence du pharmacien.

Sept outils d'aide à la décision l'aident à faire le bon choix. Mais attention, le temps est compté !



Pour en savoir plus :

[alexandrine.lambert@univ-lorraine.fr](mailto:alexandrine.lambert@univ-lorraine.fr) (Pharmacie)

[catherine.claus-demangeon@univ-lorraine.fr](mailto:catherine.claus-demangeon@univ-lorraine.fr) (Direction du Numérique)

