UCLouvain

lcomu2620

2020

Jeux (numériques), serious games et gamification

En raison de la crise du COVID-19, les informations ci-dessous sont susceptibles d'être modifiées, notamment celles qui concernent le mode d'enseignement (en présentiel, en distanciel ou sous un format comodal ou hybride).

5 crédits	30.0 h	Q2

Enseignants	Philippette Thibault ;
Langue d'enseignement	Français
Lieu du cours	Louvain-la-Neuve
Préalables	Ce cours n'a pas de pré-requis ou de co-requis mais fonctionne en synergie avec le cours LCOMU 2621 pour certains aspects techniques.
Thèmes abordés	Ce cours interroge la place du jeu dans les formats médiatiques contemporains (ludologie médiatique) et le rapport entre théories du jeu et théories en information et communication. Ce cours prépare aussi les étudiant·e·s à réfléchir aux leviers d'action et d'apprentissage provenant d'éléments de jeu (gamification) permettant le développement de dispositifs médiatiques à visée éducative et transformative (p.ex. Serious Games).
Acquis d'apprentissage	1 Eu égard au référentiel AA du programme "Master en sciences et technologies de l'information et de la communication", ce cours contribue au développement des acquis suivants : - - - - 2 AA.1.4. Démontrer des compétences avancées en littératie médiatique contemporaine : - Produire et organiser des médias, dans leurs dimensions informationnelles, techniques et sociales. - - - - 3 AA.1.8. Travailler efficacement en groupe et seul. - - - - 4 AA.2.2. En tant que responsable de projet, concevoir, gérer et évaluer des dispositifs complexes. - - - - 5 AA.2.3. Assurer le fonctionnement des dispositifs précités. - - - - 6 AA.2.5. Identifier l'évolution des technologies, des productions et des dispositifs de médiatisation de connaissance. - - - - *La contribution de cette UE au développement et à la maîtrise des compétences et acquis du (des) programme(s) est accessible à la fin de cette fiche, dans la partie « Programmes/formations proposant cette unité d'enseignement (UE) ».*
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	**En raison de la crise du COVID-19, les informations de cette rubrique sont particulièrement susceptibles d'être modifiées.** L'évaluation se fera de manière continue (pas d'examen) suivant un parcours de progression via Moodle ou Classcraft. Cette évaluation alternera différentes activités • Quiz de connaissance/compréhension (20%) • Devoirs (peer-reviewed ou évalués par l'enseignant) (50%) • Participation en classe (30%) **En fonction de l'évolution sanitaire liée au COVID-19 (situations « jaune » ou « orange »)** L'évolution sanitaire n'influencera pas les modalités d'évaluation qui sont continues et distancielles **Seconde session** Les modalités de seconde session consisteront en un travail d'analyse préalable (documenté) d'un aspect ludique et le développement d'un média intéractif et ludique travaillant sur cet aspect. Les consignes précises seront communiquées en fin de session de juin via Moodle.

Méthodes d'enseignement	**En raison de la crise du COVID-19, les informations de cette rubrique sont particulièrement susceptibles d'être modifiées.** Ce cours alternera des parties théoriques ex-cathedra avec des parties ateliers de testing de jeux et de création. **En fonction de l'évolution sanitaire liée au COVID-19 (situations « jaune » ou « orange »)** • Les présentations théoriques seront données « à distance » par l'enseignant via Microsoft Teams • Les parties « atelier » seront données en mode « classe inversée » (travail préalable et mise en commun au moment du cours sur Teams)
Contenu	Ce cours est structuré en trois grands modules : Module 1 – Ludologie Médiatique (10h) Module 2 – Jeux (vidéo) et apprentissage (10h) Module 3 – Design ludique de médias éducatifs (10h)
Ressources en ligne	Voir plateforme Moodle UCLouvain (code cours : LCOMU2620)
Bibliographie	**Quelques références du cours (*some references)* :** • Huizinga, J. (1938). *Homo ludens#: Essai sur la fonction sociale du jeu* Paris : Gallimard. • Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes#: Le masque et le vertige* Paris : Gallimard. • Henriot, J. (1969). *Le Jeu*. Paris : PUF. • Le Diberder, A. & F. (1998). *L'univers des jeux vidéo*. Paris : La Découverte. • Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan. • Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge (MA): The MIT Press. • Brougère, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris : Economica. • Koster, R. (2005). *A theory of fun for game design*. Paraglyph Press. • Avedon, E. M., & Sutton-Smith, B. (2015). *The Study of Games*. Ishi Press. • Bogost, I. (2007). *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge (MA) : The MIT Press. • Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. Paragon House Publishers. • Mayra, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. SAGE Pub. • Genvo, S. (2009). *Le jeu à son ère numérique#: Comprendre et analyser les jeux vidéo* Paris : L'Harmattan. • Zagal, J. P. (2010). *Ludoliteracy#: Defining, understanding, and supporting games education* ETC Press. • Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (MA): The MIT Press. • McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world.* London: J.Cape. • Schell, J. (2014). *The Art of Game Design: A Deck of Lenses, Second Edition* (2nd edition). Schell Games. • Albinet, M. (2015). *Concevoir un jeu vidéo*. Paris : FYP éditions. **Quelques ressources en ligne (*online resources)* :** • Game Studies: The International Journal of Computer Game Research http://gamestudies.org • Games and Culture: A Journal of Interactive Media http://gac.sagepub.com/ • Gamasutra http://www.gamasutra.com • Sciences du jeu https://journals.openedition.org/sdj/
Autres infos	English-friendly course : • Reading: bibliographical references in English can be provided • Questions: students can ask their questions in English • Evaluation: students can do presentations and write essays in English; oral translation will be provided in case of Quiz • Dictionary: students are allowed to use a dictionary (monolingual French dictionary or bilingual French-mother tongue dictionary, as specified by the teacher)
Faculté ou entité en charge:	COMU

Programmes / formations proposant cette unité d'enseignement (UE)

Intitulé du programme	Sigle	Crédits	Prérequis	Acquis d'apprentissage
Master [60] en information et communication	COMU2M1	5		
Master [120] en sciences et technologies de l'information et de la communication	STIC2M	5		