


5.00 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 transformatrice (p.ex. Serious Games).
Acquis d'apprentissage	
Modes d'évaluation des acquis des étudiants	<p>Vu la nature cours-atelier en équipe de LCOMU2620, les modalités entre la première et la seconde session seront radicalement différentes</p> <p>En première session, l'évaluation se fera de manière continue ponctuée par une présentation du projet final en session.</p> <p>L'évaluation continue sera suivie dans Classcraft suivant un <i>level design</i> intégré avec le cours LCOMU2621 et progressivement reporté sur la plateforme Teams du cours.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participation active et collaborative durant le cours (25%) • Tests/Quiz (10%) • Devoirs et états d'avancement projet (40%) • Défense projet final (25%) <p>Seconde session</p> <p>Les modalités de session de rattrapage (août) consisteront en un examen oral portant sur les connaissances et la compréhension des éléments théoriques et méthodologiques vus au cours, ainsi que sur un portefeuille de lectures complémentaires. Les modalités seront communiquées après la première session (fin juin) sur la plateforme Teams du cours.</p>
Méthodes d'enseignement	<p>Ce cours-atelier alternera des parties théoriques ex-cathedra avec des parties ateliers de testing de jeux et de création dans Minecraft Education.</p> <p>Le cours fonctionne avec une série de "défis" à réaliser durant le cours et entre les séances de cours.</p> <p>Ce cours fonctionne en synergie avec le cours LCOMU2621 Développement technique de médias éducatifs, certaines séances méthodologiques et de suivi de projet seront organisées conjointement.</p>
Contenu	<p>Ce cours est structuré en trois grands modules :</p> <p>Module 1 – Ludologie Médiatique (10h)</p> <p>Module 2 – Jeux (vidéo) et apprentissage (10h)</p> <p>Module 3 – Design ludique de médias éducatifs (10h)</p>

Ressources en ligne	Voir équipe Teams LCOMU2620
Bibliographie	<p>Quelques références du cours (some references) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Huizinga, J. (1938). <i>Homo ludens</i>#: <i>Essai sur la fonction sociale du jeu</i> Paris : Gallimard. • Caillois, R. (1958). <i>Les jeux et les hommes</i>#: <i>Le masque et le vertige</i> Paris : Gallimard. • Henriot, J. (1969). <i>Le Jeu</i>. Paris : PUF. • Le Diberder, A. & F. (1998). <i>L'univers des jeux vidéo</i>. Paris : La Découverte. • Gee, J. P. (2003). <i>What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy</i>. New York: Palgrave Macmillan. • Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i>. Cambridge (MA): The MIT Press. • Brougère, G. (2005). <i>Jouer/Apprendre</i>. Paris : Economica. • Koster, R. (2005). <i>A theory of fun for game design</i>. Paraglyph Press. • Avedon, E. M., & Sutton-Smith, B. (2015). <i>The Study of Games</i>. Ishi Press. • Bogost, I. (2007). <i>Persuasive games: the expressive power of videogames</i>. Cambridge (MA) : The MIT Press. • Prensky, M. (2007). <i>Digital Game-Based Learning</i>. Paragon House Publishers. • Mayra, F. (2008). <i>An Introduction to Game Studies: Games in Culture</i>. SAGE Pub. • Genvo, S. (2009). <i>Le jeu à son ère numérique</i>#: <i>Comprendre et analyser les jeux vidéo</i> Paris : L'Harmattan. • Zagal, J. P. (2010). <i>Ludoliteracy</i>#: <i>Defining, understanding, and supporting games education</i> ETC Press. • Juul, J. (2011). <i>Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds</i>. Cambridge (MA): The MIT Press. • McGonigal, J. (2011). <i>Reality is broken: why games make us better and how they can change the world</i>. London: J.Cape. • Schell, J. (2014). <i>The Art of Game Design: A Deck of Lenses, Second Edition</i> (2nd edition). Schell Games. • Albinet, M. (2015). <i>Concevoir un jeu vidéo</i>. Paris : FYP éditions. <p>Quelques ressources en ligne (online resources) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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	<p>English-friendly course :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 [120] en sciences et technologies de l'information et de la communication	STIC2M	5		
Master [60] en information et communication	COMU2M1	5		