

HUM-380

Jeu vidéo et gamification

Rochat Yannick

Cursus	Sem.	Type
Sciences humaines et sociales	BA6	Obl.
UNIL - Autres facultés	E	Opt.
UNIL - HEC	E	Opt.

Langue d'enseignement	français
Crédits	2
Session	Eté
Semestre	Printemps
Examen	Pendant le semestre
Charge	60h
Semaines	14
Heures	2 hebdo
Cours	2 hebdo
Nombre de places	80

Remarque

Une seule inscription à un cours SHS+MGT autorisée. En cas d'inscriptions multiples elles seront toutes supprimées sans notification.

Résumé

Ce cours propose d'acquérir des compétences en création de jeux vidéo, en invitant les étudiant-e-s à mettre leurs connaissances au service d'un projet collectif de ludification (gamification) d'un contenu scientifique.

Contenu

Ce cours propose d'envisager le jeu vidéo en tant qu'objet de recherche à partir des travaux menés en sciences humaines et sociales dans le domaine des sciences du jeu (game studies).

Au fil des séances, les étudiant-e-s auront l'occasion d'acquérir des connaissances en création de jeux vidéo et de se familiariser avec diverses recherches en médiation culturelle et scientifique avec le jeu.

Le jeu vidéo nous amène à développer une "relation intuitive à l'algorithme" (Wark 2007: 30) que le joueur ou la joueuse déploie au fil du jeu, au gré de son contact avec l'espace fictionnel, réglé par les calculs de la machine informatique. Cette réflexion nous permettra de questionner le potentiel pédagogique du jeu vidéo et d'en faire l'expérience à travers la réalisation d'un prototype jouable.

Ce cours "orienté projet" amènera les étudiant-e-s à travailler en groupe autour d'un projet de gamification à partir d'un matériau scientifique venant de leur discipline. Du temps sera alloué pour le travail en groupe lors de la majorité des séances.

Les notions fondamentales de l'étude du jeu vidéo seront ainsi exploitées dans la réalisation d'un projet concret de game design qui sera ensuite présenté et discuté collectivement.

Mots-clés

jeux vidéo, game studies, ludification, apprentissage, game design

POLY-perspective :

- perspective globale
- perspective créative

<https://www.epfl.ch/schools/cdh/fr/la-vision-du-cdh-poly-perspective/>

Acquis de formation

A la fin de ce cours l'étudiant doit être capable de:

- Identifier les sources pertinentes dans le domaine des game studies, en lien avec le projet pratique
- Reconnaître les principales logiques et structures de game design dans les jeux abordés en classe
- Réaliser un projet pratique de ludification à partir d'un matériau scientifique
- Tester l'efficacité et les retombées du projet de ludification pour la médiation et l'apprentissage
- Argumenter en groupe pour défendre son projet et présenter ses choix de (game) design

Compétences transversales

- Communiquer efficacement et être compris y compris par des personnes de langues et cultures différentes.
- Accéder aux sources d'informations appropriées et les évaluer.
- Planifier des actions et les mener à bien de façon à faire un usage optimal du temps et des ressources à disposition.
- Faire preuve d'inventivité

Méthode d'enseignement

Durant les premières séances, le cours est donné par l'enseignant (cours ex-cathedra). Rapidement, les séances offrent du temps pour le travail en groupe, avec l'encadrement de l'enseignant et d'un assistant. Les deux dernières séances sont réservées pour les présentations des étudiant-e-s.

En cours de semestre, nous accueillerons une enseignante en game design qui fournira des retours aux étudiant-e-s sur la base des prototypes développés en cours.

Travail attendu

Outre l'apprentissage du contenu théorique abordé en cours, il est attendu des étudiant-e-s qu'ils participent au cours, notamment aux discussions collectives autour des enjeux pédagogiques et éthiques des outils de gamification. Les étudiant-e-s mettront ensuite en pratique leurs acquis à travers la réalisation d'un prototype jouable dans la seconde partie du semestre.

Méthode d'évaluation

Dans le cadre de ce cours, les modalités d'évaluation sont les suivantes:

Rédaction d'un Game Concept Document (10%).

Une présentation orale au terme du semestre (30%).

Un projet pratique mettant à profit les procédés de ludification discutés dans le cours, en les appliquant à un travail scientifique ou à un matériau pédagogique (dossier de groupe) (50%).

Création d'une page sur itch.io pour présenter votre jeu (10%).

Encadrement

Office hours	Non
Assistants	Oui
Forum électronique	Oui

Ressources

Service de cours virtuels (VDI)

Non

Bibliographie

BONENFANT, Maude. L'extension du jeu : La Ludification. In S. Genvo & T. Philippette (Eds.), Introduction aux théories des jeux vidéo (pp. 75-84). Presses universitaires de Liège, 2023.
<https://doi.org/10.4000/books.pulg.26189>

GALLOWAY, Alexander R. Gaming: Essays on Algorithmic Culture, Electronic Mediations, vol. 18, University of Minnesota Press, Minneapolis/Londres, 2006.

KRICHANE, Selim. La Caméra imaginaire, Genève, Georg Editeurs, 2018.

SALEN, Katie, & ZIMMERMAN, Eric. Rules of Play: Game Design Fundamentals, Cambridge/Londres, MIT Press, 2004.

SHELL, Jesse. The Art of Game Design, Londres/New York, CRC Press, 2014.

TRICLOT, Mathieu. Philosophie des jeux vidéo, Paris, La Découverte, 2011.

ZUBEK, Robert. Elements of Game Design, The MIT Press, 2020.

Ressources en bibliothèque

- [Gaming : essays on algorithmic culture / Alexander R. Galloway](#)
- [Philosophie des jeux vidéo / Mathieu Triclot](#)
- [The art of game design : a book of lenses / Jesse Schell](#)
- [Rules of play : game design fundamentals / Katie Salen, Eric Zimmerman](#)
- [La caméra imaginaire : jeux vidéo et modes de visualisation / Selim Krichane](#)
- [Elements of game design / Robert Zubek](#)

Sites web

- <https://itch.io/c/2522048/hum-380-shs-unil-epfl-2021-2022>
- <https://itch.io/c/1632316/hum-380-shs-unil-epfl-2020-2021>
- <https://itch.io/c/890784/hum-380-shs-unil-epfl-2019-2020>
- <https://itch.io/c/4462164/hum-380-shs-unil-epfl-2023-2024>
- <https://itch.io/c/3412995/hum-380-shs-unil-epfl-2022-2023>

Liens Moodle

- <https://go.epfl.ch/HUM-380>