

HUM-380

Jeu vidéo et gamification

Cuda Johan

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	50

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 recherche-crédation centré sur la 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. L'évaluation portera sur la rédaction d'un rapport décrivant la création du jeu vidéo et revenant sur les choix de design effectués.

Les notions fondamentales de l'étude du jeu vidéo seront ainsi exploitées dans la réalisation d'un projet concret de game design.

Mots-clés

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

Acquis de formation

A la fin de ce cours l'étudiant.e 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
- Décrire et critiquer ses choix de game design (recherche-création)

Compétences transversales

- 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. Si les conditions le permettent, deux à trois 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 aux discussions en cours (autour des enjeux pédagogiques et éthiques des méthodes et outils de gamification ainsi que sur les méthodes en recherche-création). Les étudiant-e-s mettront ensuite en pratique leurs acquis à travers la réalisation d'un prototype jouable dans la seconde partie du semestre.

L'évaluation porte sur la description avec un regard critique de la création de ce prototype.

Méthode d'évaluation

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

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

Rédaction en groupe d'un rapport décrivant les étapes du projet pratique (mise à profit des procédés de ludification discutés dans le cours en les appliquant à un travail scientifique ou à un matériau pédagogique (60%).

Rédaction de manière individuelle d'un retour d'expérience sur la réalisation du projet et le rôle joué au sein de celui-ci (30%).

Par défaut, l'utilisation de LLMs pour générer du texte, des images ou des sons dans le cadre de ce cours n'est pas acceptée. Une demande pour un usage précis peut être adressée à l'enseignant.

Encadrement

Office hours	Non
Assistant.e.s	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.

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

SCHELL, 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

- [Retrouver les références à la Bibliothèque](#)

Sites web

- <https://itch.io/c/890784/hum-380-shs-unil-epfl-2019-2020>
- <https://itch.io/c/1632316/hum-380-shs-unil-epfl-2020-2021>
- <https://itch.io/c/3412995/hum-380-shs-unil-epfl-2022-2023>
- <https://itch.io/c/2522048/hum-380-shs-unil-epfl-2021-2022>
- <https://itch.io/c/4462164/hum-380-shs-unil-epfl-2023-2024>
- <https://itch.io/c/5931805/hum-380-shs-unil-epfl-2024-2025>

Liens Moodle

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