



	Travail des étudiant-e-s	Cours à distance synchrone (Zoom)	Travaux évalués
Semaine 1		- Présentation du cours - Définition de serious game et de game design - Lancement du premier projet et présentation des contraintes du premier projet	
Semaine 2	<b>Projet 1</b> - individuel: création d'un jeu simple avec quelques critères définis, apprentissage d'un outil-auteur pour créer des jeux vidéos 2D. Ressources multimédias libres de droit mises à disposition		
Semaine 3		- Retour sur les jeux produits. - Cours sur la notion de onboarding (la progression dans la complexité des règles).	
Semaine 4	<b>3 Lectures à but d'appropriation + évaluation de 3 jeux des autres étudiant-e-s</b> - Szilas, N., & Widmer Sutter, J. D. (2009). Mieux comprendre la notion d'intégration entre apprentissage et jeu. 27-39. - Habgood, M. P. J., & Ainsworth, S. E. (2011). Motivating Children to Learn Effectively: Exploring the Value of Intrinsic Integration in Educational Games. Journal of the Learning Sciences, 20(2), 169-206. - Egenfeldt-Nielsen, S. (2011). What Makes a Good Learning Game?: Going Beyond Edutainment. eLearn, 2011(2).	- Retour sur les 3 lectures - Présentation du MOOC - Choix des objectifs pédagogiques pour les projets suivants pour chaque étudiant	Projet 1: Evaluations <b>par les pairs</b> - 10% 3 Evaluation par les pairs effectuée pendant la semaine après le cours de la semaine 3
Semaine 5	<b>Suivi du 1er module du MOOC:</b> High concept document Les étudiant-e-s suivent l'entièreté du Module 1 et doivent produire un <b>High concept document</b> en ajoutant des objectifs pédagogiques dans celui-ci. Des feedbacks leurs sont fournis dans le cadre du MOOC à travers un peer-review.		
Semaine 6		- Réponse aux questions - Activité d'analyse de serious games à l'aide d'une grille selon les trois principes de base: intégration, motivation, focale-	
Semaine 7	<b>Suivi du 2e module du MOOC:</b> Story bible + Production du document "Progression dans les apprentissages" Les étudiant-e-s suivent l'entièreté du Module 2 et doivent produire une <b>Story bible</b> qui doit correspondre à la progression dans les apprentissages. Des feedbacks leurs sont fournis dans le cadre du MOOC à travers un peer-review. <b>Projet 2</b> - individuel: création du document <b>Progression dans les apprentissages</b> , document récapitulant les différentes étapes d'apprentissages nécessaires pour atteindre les objectifs pédagogiques visés		Projet 2: Evaluation du document "Progression dans les apprentissages" <b>par l'enseignant</b> - 10%
Semaine 8	<b>Recherche de ressources</b> Chaque étudiant propose au moins une ressource (lecture/vidéo/autre) permettant d'aider au design d'un serious game	- Retour en cours + questions - Vote des étudiant-e-s sur les ressources proposées	
Semaine 9	<b>Suivi du 3e module du MOOC:</b> Game Design Document Les étudiant-e-s suivent l'entièreté du Module 3 et doivent produire un <b>Game Design Document</b> . Des feedbacks leurs sont fournis dans le cadre du MOOC à travers un peer-review.		
Semaine 10	<b>Suivi du 4e module du MOOC:</b> Prototype Les étudiant-e-s suivent l'entièreté du Module 4 et doivent produire un <b>prototype de leur jeu</b> (digital ou papier). Des feedbacks leurs sont fournis dans le cadre du MOOC à travers un peer-review.		
Semaine 11		- Retour en cours + questions - Présentation des prototypes et des projets - Formation d'équipes pour le projet final.	
Semaine 12	<b>Projet 3</b> - individuel: Finalisation du Game Design Document sur la base des feedbacks reçus dans le cadre du MOOC		Projet 3: Evaluation du Game Design Document <b>par l'enseignant</b> - 30%
Semaine 13			
2e semestre	<b>Projet final:</b> Par équipe (max 3), les étudiant-e-s sélectionnent un projet de jeu déjà initié pendant le MOOC, révisent le Game Design Document ainsi que la progression dans les apprentissage et produisent un prototype digital qui corresponde aux critères convenus avec l'enseignant. Les étudiant-e-s rendent également une grille d'auto-analyse de leur projet.		Projet final: Evaluation du Game Design Document + Progression dans les apprentissages + Prototype digital - 50%