

Travailler avec la culture vidéoludique

Horaire et programme des cours en présentiel

Tous les cours en présentiel se déroulent les vendredis de 13 à 17h, à Liège (ULiège, HEL ou Digital Lab – locaux à préciser).

Date	Formateurs	Intitulés des séances
8 janvier	Björn-Olav Dozo	Histoires canoniques du jeu vidéo : perspective critique
UE1.1 UE1.2	Séance collective	Éléments de culture vidéoludique : initiation et découverte
15 janvier	Pierre-Yves Houlmont et Bruno Dupont	La culture dans les jeux vidéo et la culture du jeu vidéo : dialogues intermédiatiques
UE2.1 UE2.2	Fanny Barnabé et Pierre-Yves Hurel	Histoires de fans, histoires d'amateurs
22 janvier	Vinciane Zabban	Les métiers, pratiques professionnelles et compétences sectorielles du jeu vidéo
UE3.1 UE3.2	(à définir)	Le jeu vidéo en Belgique : tables rondes et rencontre avec des acteurs
29 janvier	Bruno Dupont, Gaël Gilson, Julien Annart	Gamification, serious game, serious gaming : approche critique
UE4.1 UE4.2		
5 février	Pierre-Yves Houlmont et Colin Sidre	Une industrie mondialisée ? Des histoires locales du jeu vidéo
UE2.3 UE2.4	Pierre-Yves Hurel et Léanna Michel (en collaboration avec le Digital lab)	Archivage et patrimonialisation du jeu vidéo
12 février	Fanny Barnabé	Jeu et jouer, <i>game</i> et <i>play studies</i> : éléments de définition
UE1.3 UE1.4	Julie Delbouille	Démystifier l'immersion par l'étude du rapport entre joueur et avatar
19 février	////	/////
26 février	Fanny Barnabé avec Maxime Godfirnon	Œuvres de fans et pratiques créatives autour du jeu vidéo
UE3.3	Séance collective	Encadrement des projets individuels
5 mars	Bruno Dupont, Gaël Gilson, Charlotte Préat et François-Xavier Surinx	L'éducation aux jeux vidéo : littéracie vidéoludique et littéracie médiatique
UE4.4		

12 mars	Boris Krywicki	La presse spécialisée comme épicerie d'une culture en construction
UE1.5 UE1.6	Pierre-Yves Hurel	Jeu vidéo amateur et jeu vidéo associatif : la création comme pratique culturelle
19 mars	Bruno Dupont et Julie Delbouille	Le jeu vidéo dans les médias : études de l'évolution des discours
UE2.5 UE2.6	Boris Krywicki	Histoire et pratique de la critique vidéoludique
26 mars	Séance collective	Encadrement des projets individuels
UE3.6		
2 avril	Jérôme Foguette et Bruno Dupont	Les jeux vidéo comme outils pédagogiques, d'enseignement et d'éducation
UE4.3 UE4.4	Pierre-Yves Hurel et Alexis Messina	Utiliser et détourner des jeux vidéo à des fins militantes, citoyennes ou pédagogiques
9 avril	////	////
16 avril	////	////
23 avril	Patrick Alexandre	Initiation et découverte de la programmation et des moteurs de jeux vidéo
UE3.4 UE3.5	(à définir)	Initiation au graphisme
30 avril	Hamza Bashandy	Espace vidéoludique et espace politique
UE1.7 UE1.8	Séance collective	Culture vidéoludique : pour une approche critique
7 mai	Bruno Dupont et Björn-Olav Dozo	Jeu vidéo et littérature
UE2.7	Séance collective	Clôture de la formation, questions-réponses, retours sur les projets.
14 mai	Séance collective	Game Jam
21 mai	Séance collective	Retour formatif
28 mai	Séance collective	Retour formatif

Première session

4 juin : remise des travaux

25 juin : remise des évaluations

Seconde session

6 août : remise des travaux

27 août : remise des évaluations