

**Curriculum**

## **Description du projet et introduction**

Le programme CO-GAME est une Production Intellectuelle[[1]](#footnote-1) du projet Erasmus+ CO-GAME pour la création collaborative de jeux vidéo relatifs au patrimoine culturel (CO-GAME), mis en oeuvre entre décembre 2015 et novembre 2017. Le projet est le fruit du travail de cinq partenaires issus de cinq pays européens. Tous les partenaires disposent de l’expertise technique et de l’expérience dans le domaine de l’EFP nécessaires à l’élaboration du projet.

* [CEPS (ESP)](http://asceps.org/)
* [CIES (IT)](http://www.cies.it/)
* BFI OÖ (AT)
* [Laterna Magica (HU)](http://www.laterna.hu/)
* [Mundaneum (BE)](http://www.mundaneum.org/)

L’éducation et la formation évoluent pour s’adapter aux différents changements technologiques au sein de notre société, les inclure ou interagir avec ceux-ci : les tablettes, smartphones et autres appareils apparaissent peu à peu dans notre système éducatif. Les jeux vidéo sont désormais utilisés dans les salles de classe à des fins éducatives, autres que l’amusement ou le divertissement : ils sont de véritables outils, servant à enseigner des raisonnements logiques et stratégiques avancés, ainsi que des questions très pratiques. Cependant, la possibilité d’aider les professeurs et les élèves à créer des jeux vidéo adaptés à leurs besoins reste inexplorée.

Un jeu vidéo rassemble un logiciel, des graphismes, une bande-son et un gameplay. La méthodologie nécessaire au développement d'un jeu vidéo repose sur des modifications continuelles apportées à la suite d’un prototypage répété. En conséquence, un jeu vidéo représente un processus complexe qui requiert différents profils de travailleurs : des concepteurs, des informaticiens, des écrivains, des dessinateurs, des responsables audio, ... A l’heure actuelle, le jeu vidéo représente le secteur numéro 1 de l'industrie du divertissement, devant le cinéma et la télévision. Le taux d’emploi créé par le jeu vidéo n’a cessé d’augmenter ces vingt dernières années. Il a permis la création de milliers d’emplois en Europe, dans une multitude de petites et moyennes entreprises. Cependant, l’offre EFP reste erratique et limitée...

Par contre, pour les petits développeurs de jeux vidéo, il existe des outils spécifiques (tels que la création de communiqués de presse pour les présentations) qui ne sont habituellement pas enseignés et qui méritent une attention particulière. CO-GAME a pour vocation d'initier les prestataires d’enseignement ou de formation au monde du jeu vidéo et de créer des liens au moyen d’actions ciblées, afin de mettre en commun des stratégies, des ressources et des visions utiles à la création de nouvelles offres d’emploi.

1. **Objectifs d’enseignement et de formation**

L’objectif de la formation CO-Game est, d’une part, d’enseigner au formateur la structure d’un jeu vidéo suivant un ordre strict et l’utilisation de méthodes, outils et techniques adéquats et, d’autre part, d’inclure une dimension historique au projet, utile à la compréhension de l’histoire culturelle propre à chaque cas.

Cela signifie qu’avant de prévoir l’élaboration du scénario, des personnages et même avant de penser à la programmation, il est nécessaire d’effectuer une recherche approfondie à propos de l’époque choisie pour le lieu sélectionné, de manière à ce que les conditions de vie et les conditions de jeu puissent être créées et incluses au projet de manière réaliste.

Le projet CO-GAME ne doit pas être perçu comme une simple opportunité de se familiariser avec les structures vidéoludiques ou de découvrir les coulisses de l’industrie du jeu vidéo. Il n’est pas non plus une simple découverte du passé culturel et du patrimoine historique propres. Le projet CO-GAME se veut un point d’accès essentiel à l’industrie du jeu vidéo sur base du talent et des compétences personnels, ce pourquoi l’élaboration et l’usage de communiqués de presse sont inclus dans le concept de CO-GAME. CO-GAME offre donc aux jeunes l’occasion de reconnaître leur talent et d’en faire un usage professionnel.

Les unités qui suivent sont rigoureusement adaptées au concept de CO-GAME et permettent aux étudiants de découvrir leur histoire régionale en suivant des directives déterminées. Elles leur octroient également une connaissance approfondie des phases de développement et de programmation d’un jeu vidéo au moyen d’un logiciel spécifique, et de l’usage des communiqués de presses pour attirer l’attention sur leurs capacités personnelles.

1. **Groupe Cible**

CO-GAME s’adresse à des adolescents de plus de 16 ans et des jeunes adultes, jusqu’à 26 ans. Certains d’entre eux suivent peut-être actuellement un cursus ou une formation. Par conséquent, les membres du groupe cible n’ont pas tous terminé l’une ou l’autre formation professionnelle.

Les enseignants et formateurs souhaitant utiliser le curriculum et les outils de formation avec leur groupe doivent donc s’assurer de construire leurs activités sur les savoirs et compétences existantes des jeunes, ainsi que sur leurs capacités, besoins et centres d’intérêt. Par exemple, pour des groupes n’étant pas familiers de la production audiovisuelle, du design, de l’infographie, etc., ajouter des heures de formation sur ces sujets et en soustraire aux périodes de production de jeu est conseillé. A l’inverse, les périodes et durées de formation suggérées pour chaque unité peuvent être raccourcies pour les groupes possédant déjà des bases dans ces domaines.

Le public ciblé par CO-GAME se situe en général au niveau 3 de la classification CEC, qui en compte 8. Les niveaux et toutes leurs caractéristiques se reflètent donc dans l’entièreté de la formation et des documents :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Niveau CEC | Connaissances | Aptitudes | Compétences |
| Niveau 3 | Connaissance de faits, de principes, de procédés et de concepts généraux dans un domaine d’étude ou de travail | Une série d’aptitudes cognitives et pratiques requises pour mener à bien des tâches et résoudre des problèmes en choisissant et en utilisant des méthodes, des outils, de la documentation et des informations de base | Prendre la responsabilité de mener à bien des tâches au travail ou au cours des études ; adapter son comportement aux circonstances lors de la résolution de problèmes |

Transposé aux différents Cadres nationaux de certifications (CNC) des pays participants, cela équivaut à :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Niveau CEC | CNC AT | CNC BE | CNC ES | CNC IT | CNC HU |
| **3** | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 |

1. **Structure du programme**

Le programme CO-GAME se base sur des objectifs de formation et d’éducation et s’organise autour de 4 unités étroitement liées entre elles :

Unité 1 - Description du patrimoine citoyen

Unité 2 - Le jeu vidéo : guide de conception

Unité 3 - Le jeu vidéo : phase de production

Unité 4 - Communiqué de presse

Le contenu à enseigner pour chaque unité est décrit dans la section Objectifs d’apprentissage. Les objectifs d’apprentissage[[2]](#footnote-2) décrivent les enseignements qui seront appris par les étudiants, ce qu’ils feront/ seront capables de faire et la manière dont ils exploiteront ces aptitudes ou ces connaissances.

Pour mesurer l’ensemble du contenu d’apprentissage présent dans CO-GAME, le vaste système ECVET[[3]](#footnote-3) est intégré aux unités du programme.

La charge de travail estimée pour CO-GAME est d’environ 40 heures, soit l’équivalent d’un crédit ECVET.

**Unité 1 - Description du patrimoine citoyen**

|  |  |
| --- | --- |
| **Description** | **Contenu de l’unité** |
| **Titre** | Description de patrimoine citoyen |
| **Temps d’apprentissage** | 8 |
| **Crédits ECVET acquis** | 0,32 |
| **Niveau CEC** | 3 |
| **Description** | L’unité octroie aux jeunes les outils nécessaires pour se familiariser avec un objet du patrimoine en particulier, pour définir et décrire les valeurs citoyennes, et pour analyser les éléments appropriés pour caractériser une période spécifique de l’histoire régionale.Ce processus comprendra :-Une phase de découverte (visite du lieu, recherches internet, témoignage d’un expert de l’objet du patrimoine choisi, etc.) ;-un recueil individuel d’informations ;-un débat sur l’essence des valeurs citoyennes (dans un contexte général et par rapport à l’objet du patrimoine choisi) ;-une sélection d’éléments appropriés à la mise en place des unités à suivre (les autres IOs) choisis grâce au travail d’équipe. |

## **Objectifs d’apprentissage**

**Après avoir complété l’unité, les étudiants doivent être capables de :**

**LO 1 :** Rechercher et filtrer les informations obtenues à propos d'une période spécifique de l’histoire, en relation avec l’objet du patrimoine citoyen choisi → **état d’esprit curieux**

**LO 2 :** Identifier les valeurs citoyennes positives représentées par l’objet du patrimoine/ ayant mené à sa création → **état d’esprit de réflexion**

**LO 3 :** Travailler en groupe et promouvoir les antécédents sociaux/économiques/culturels de chacun → **état d’esprit de collaboration**

## **Compétences, connaissances et aptitudes**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences** | **Après avoir complété l’unité, l’étudiant aura acquis la responsabilité et l’autonomie suffisante pour :** |
| **LO 1** | Comprendre un objet du patrimoine choisi en visitant le lieu correspondant (si possible), en questionnant des experts, en rassemblant les informations déjà disponibles (depuis Internet, auprès du formateur, ...) et en analysant ses découvertes. |
| **LO 2** | Identifier différentes valeurs citoyennes positives. |
| **LO 3** | Préférer la coopération et la tolérance à la compétition. |
| **Aptitudes** | **Après avoir complété l’unité, l’étudiant sera capable de maîtriser les aptitudes suivantes :** |
| **LO 1** | * Collecter et filtrer les informations disponibles concernant l'objet du patrimoine et la période de sa création.
* Poser des questions pertinentes pour avoir accès à l’information.
* Analyser (seul et puis en groupe) les informations recueillies.
 |
| **LO 2** | * Élaborer une définition de ce qu’est une « valeur citoyenne ».
* Déterminer quelles sont les valeurs citoyennes qui peuvent être rattachées à l’objet du patrimoine.
* Sélectionner les valeurs les plus appropriées de notre société, dans un contexte européen.
* Imaginer comment ces valeurs peuvent influencer le monde de manière positive.
 |
| **LO 3** | * Confronter différents points de vue et différentes sources d’informations.
* Comprendre à quel point il est subjectif de sélectionner des informations jugées pertinentes, et comment cela peut être surmonté grâce au travail d’équipe.
* Utiliser le travail d’équipe pour atteindre un objectif commun.
 |
| **Connaissances** | **Après avoir complété l’unité, l’étudiant pourra :** |
| **LO 1** |  Comprendre une période spécifique de l’histoire locale et européenne. |
| **LO 2** |  Connaître différentes valeurs citoyennes positives convoyées par l’objet du patrimoine choisi. |
| **LO 3** |  Comprendre la valeur de la coopération et de la collaboration, et comprendre que tout le monde a quelque chose à apporter à la discussion. |

## **Critères d’évaluation**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectifs d’apprentissage** | **Connaissances** | **Application** |
| **LO 1** |  Éléments caractéristiques de l’histoire régionale représenté par l’objet du patrimoine choisi (époque, coutumes, idéologie, mode vestimentaire, technologie, ...). | Compléter la grille d’analyse à propos de l’objet du patrimoine et de l’histoire régionale avec au moins 75% de bonnes réponses. |
| **LO 2** |  Définir ce qui constitue une valeur citoyenne et être capable de formuler certaines d’entre elles. | Identifier au moins 4 valeurs citoyennes positives relatives à l'objet du patrimoine choisi. |
| **LO 3** |  Travail en équipe : estimer à sa juste valeur la participation de chacun, écouter avec respect, s’unir pour parvenir à un but commun. | Accomplir un travail d’équipe fructueux et convaincant (évaluation qualitative). |

## **Unité 2 – Design du jeu vidéo**

|  |  |
| --- | --- |
| **Description** | **Contenu de l’unité** |
| **Titre** | Design du jeu vidéo |
| **Temps d’apprentissage** | 10 |
| **Crédits ECVET acquis** | 0,4 |
| **Niveau CEC** | 3 |
| **Description** | Cette unité porte sur les fondements conceptuels de l’élaboration d'un jeu vidéo. Les étudiants analyseront les éléments fondamentaux du développement du concept, de l’élaboration du gameplay, de la création des personnages, de la narration (écriture du storyboard), des mécaniques, des interfaces utilisateur, et de l’équilibrage. Ils apprendront à associer les concepts de base du game design à l’héritage culturel qui leur est propre et propre à leur région pour créer un jeu vidéo.  |

## **Objectifs d’apprentissage**

**Après avoir complété l’unité, les étudiants doivent être capables de :**

**LO 1 :** mettre en place un storyboard, et réaliser un scénario destiné à un jeu vidéo en prenant en compte le patrimoine citoyen de leur région (Développer un storyboard)

**LO 2 :** créer des personnages de jeu vidéo de rôle en relation avec les connaissances du patrimoine citoyen (Création de personnages)

**LO 3 :** définir les éléments qui font d'un jeu un succès (Définir la jouabilité)

## **Compétences, connaissances et aptitudes**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences** | **Après avoir complété l’unité, l’étudiant aura acquis la responsabilité et l’autonomie suffisante pour :** |
|  **LO 1** | * construire la structure scénaristique d'un jeu vidéo en incluant des éléments du patrimoine citoyen
* comprendre ce qu’est un « game design document» et comment l’utiliser pour mener à bien un storyboarding efficace
* organiser un environnement virtuel dans lequel leur histoire se déroulera
* identifier différents éléments du patrimoine citoyen utiles à la création d'un jeu vidéo
 |
|  **LO 2** | * découvrir quels sont les concepts et approches qui peuvent être utiles à la création d'un profil de personnage efficace et qui peuvent être utilisés dans le domaine du jeu vidéo
* parvenir à une bonne compréhension d’un vaste panel de techniques utilisées pour créer des personnages
* concevoir l’ensemble des modèles et animations de personnages utiles à la création du jeu
 |
|  **LO 3** | * prendre conscience des règles propres au jeu vidéo, et de comment les appliquer pour introduire le patrimoine citoyen
* mettre en place une série d’activités ludiques et les assembler pour former un jeu complet et cohérent
* découvrir comment développer de bons niveaux pour n’importe quel type de jeu vidéo
* maintenir l’intérêt du joueur pour le jeu
 |
| **Aptitudes** | **Après avoir complété l’unité, l’étudiant sera capable de maîtriser les aptitudes suivantes :** |
|  **LO 1** | * construire, à l’aide de la linéarité et de l’interactivité , son/sa propre structure scénaristique cohérente
* écrire un résumé narratif de qualité
* écrire des dialogues efficaces, développer une économie de langage
 |
|  **LO 2** | * façonner un personnage principal doté des caractéristiques les plus importantes: émotions, vision du monde, objectifs, préférences, ennemis et alliés
* exprimer les émotions du personnage jouable via son langage corporel
* élaborer un changement émotionnel que devra traverser le personnage
 |
|  **LO 3** | * modéliser l’évolution de la difficulté, soit comment celle-ci augmente depuis l’apprentissage des règles de base jusqu’aux défis de fin de jeu
* intégrer des objectifs de jeu, des défis, des récompenses
* créer un jeu vidéo destiné à un environnement et des buts éducatifs
 |
| **Connaissances** | **Après avoir complété l’unité, l’étudiant pourra :** |
| **LO 1** | * reconnaître les facteurs d'efficacité lorsqu’il s’agit de créer un storyboard comprenant les éléments du patrimoine citoyen
* faire la distinction entre histoire linéaire et histoire interactive
* utiliser le jeu vidéo comme un véritable outil de narration
 |
| **LO 2** | * choisir un milieu adapté à une forme de personnage spécifique afin d'obtenir un sens d'harmonie ou de dissonance
* comprendre comment influencer le mouvement du personnage pour transmettre au joueur les émotions voulues (déplacements de caméra de base, différentes formes de personnages)
* diriger un personnage de jeu vidéo en guise d’avatar pour explorer les connaissances que l’on veut transmettre à travers le jeu, et non pas pour dicter un modèle de pensée
 |
| **LO 3** | * comprendre les critères que doivent remplir les jeux vidéo pour être à la fois divertissants et utiles
* comprendre les organigrammes de programmation, et décrire chaque combinaison possible
* définir ce qu’est un arbre de compétences, et quel est son rôle au sein d'un jeu
* définir la théorie de la diégèse et les deux concepts clé qui en sont au centre: le récit et le quatrième mur
 |

## **Critères d’évaluation**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Objectifs d’apprentissage | Connaissances | Application |
| LO 1 | Le contenu idéal du résumé d’un récit de qualité (inclure les éléments du patrimoine citoyen) | Écrire un bref exemple de scénario linéaire  |
| LO 2 | Pourquoi un changement émotionnel au niveau du personnage est-il important du point de vue du joueur | Nommer au moins cinq attributs que doit posséder un bon personnage de jeu |
| LO 3 | Comment transmettre des éléments du patrimoine citoyen à travers un jeu vidéo | Écrire un bref exemple du type d’objectifs, de défis et de récompenses qui doivent apparaître dans un jeu |

## **Unité 3 – Production d’un jeu vidéo**

|  |  |
| --- | --- |
| **Description** | **Contenu de l’unité** |
| **Titre** | Production d’un jeu vidéo |
| **Temps d’apprentissage** | 14 |
| **Crédits ECVET acquis** | 0,56 |
| **Niveau CEC** | 3 |
| **Description** | Le but de cette unité est d’apprendre à utiliser un éditeur de jeu vidéo pour créer le jeu vidéo. Les étudiants apprendront à intégrer au jeu vidéo le contenu tout juste créé, de la manière spécifique dont il est censé être utilisé. Cela comprend les fichiers audio, les graphismes, et les mécaniques de jeu. Plusieurs concepts sont à acquérir, et la plupart du processus d’apprentissage repose sur la pratique. |

## **Objectifs d’apprentissage**

**Après avoir complété l’unité, les étudiants doivent être capables de :**

**LO 1**:Transférer les éléments du game design dans la phase de production et se familiariser avec l’éditeur de jeu vidéo

**LO 2**: Reconnaître, trouver et importer les ressources adéquates dont ils ont besoin pour travailler

**LO 3**: Profiler l’interface graphique des niveaux : cartes ou scénarios

**LO 4**: Créer et éditer les éléments du jeu

**LO 5**: Programmer des évènements et des objets

## **Compétences, aptitudes et connaissances**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences** | **Après avoir complété l’unité, l’étudiant aura acquis la responsabilité et l’autonomie suffisante pour :** |
| **LO 1** | Apprivoiser l’interface de l'outil de travail : l’éditeur de jeu vidéo. Se former une vision du jeu vidéo dans son ensemble et être capable de décrire comment fonctionneront les graphismes et les mécaniques. |
| **LO 2** | Identifier différents types de dossier et les relier à chaque possibilité d’édition disponible dans l’éditeur de jeu vidéo. |
| **LO 3** | Utiliser les outils de création graphique de l’éditeur de jeu vidéo pour élaborer des scénarios de jeu en gardant une cohérence au niveau des graphismes. |
| **LO 4** | Gérer les outils de création et d’édition d’éléments du jeu présents dans l’interface de l’éditeur de jeu vidéo (base de données). |
| **LO 5** | Créer des évènements en rapport avec es mécaniques de jeu précédemment conçues. |
| **Aptitudes** | **Après avoir complété l’unité, l’étudiant sera capable de maîtriser les aptitudes suivantes :** |
| **LO 1** | Naviguer dans l’interface de l’éditeur de jeu vidéo et identifier les éléments exploitables. Décrire avec précision de quelle manière chaque élément de la phase de conception sera intégré au jeu. |
| **LO 2** | Trouver et importer les types de dossiers adéquats dans l’éditeur de jeu vidéo. |
| **LO 3** | Utiliser les tilesets pour composer les plans où l’action du jeu se déroulera. |
| **LO 4** | Créer et éditer des éléments du jeu au sein de la base de données de l’éditeur de jeu vidéo, en utilisant des ressources graphiques si nécessaire. |
| **LO 5** | Créer des évènements et les programmer à l’aide des outils de l’éditeur de jeu vidéo. |
| **Connaissances** |  **Après avoir complété l’unité, l’étudiant pourra :** |
| **LO 1** | Se confronter à un programme relativement complexe, interagir avec celui-ci et connaître la différence entre un élément conceptuel et sa mise en œuvre dans la phase de production, ce qui lui procurera une idée globale de l’apparence et des mécaniques du jeu vidéo. |
| **LO 2** | Estimer la nécessité de disposer de différents fichiers importés dans l’outil de création de jeu vidéo et connaître les différentes fonctions de chacun de ceux-ci. |
| **LO 3** | Reconnaître quels types de cartes (scénarios) peuvent être élaborés grâce à l’éditeur de jeu vidéo et comment les concevoir conformément aux indications du modèle et à l’idée de cohérence graphique. |
| **LO 4** | Reconnaître quels éléments du jeu peuvent être édités, quelle est leur fonction dans un jeu et quelles sont les possibilités d’édition pour chacun d’entre eux au sein de l’éditeur de jeu vidéo. |
| **LO 5** | Reconnaître ce que sont des objets et des évènements, quelles peuvent être leurs fonctions selon les mécaniques de jeu et quels sont les outils fournis par l’éditeur de jeu vidéo pour les programmer. |

## **Critères d’évaluation**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Objectifs d’apprentissage** | **Connaissances** | **Application** |
| **LO 1** | Comment passer d’un guide de conception à la phase de production ? Quels outils de l’éditeur de jeu vidéo faut-il utiliser pour créer chaque élément spécifique du jeu ? | Décrire, en utilisant les moyens nécessaires (écrits, schémas, illustrations de base, etc.), comment les éléments définis lors de la phase de conception fonctionneront et/ou à quoi ils ressembleront. Indiquer avec quelle partie de l’éditeur de jeu vidéo il faut travailler pour chaque cas précis, selon les possibilités offertes. |
| **LO 2** | Quelles ressources graphiques et quelles ressources audio seront nécessaires à l’élaboration du jeu et où faut-il les importer ? | Trouver sur Internet différents fichiers sources qui seront nécessaires à l’élaboration du jeu et les importer dans l’éditeur de jeu vidéo. |
| **LO 3** | Quels sont les outils de création graphique offerts par l’éditeur de jeu pour créer les cartes et comment les utilise-t-on ? | Élaborer deux ou trois scénarios différents (un à l’extérieur, un à l’intérieur et un troisième optionnel) en gardant à l’esprit l’idée de cohérence graphique. |
| **LO 4** | Quels éléments du jeu peuvent être éditer grâce à l’éditeur de jeu vidéo et comment peut-on les créer ? | * Dans le logiciel RPG Maker, créer les éléments suivants : un personnage, une classe, une pièce de l’équipement et un objet.
* Créer les éléments suivants : un ennemi, un groupe d’ennemis, une animation et une compétence. Utiliser ces éléments et les éléments des activités précédentes dans un combat test (section « groupe d’ennemis » de la base de données).
 |
| **LO 5** | Quelles sont les possibilités de création d’évènements, quels outils sont disponibles et comment peut-on les créer ? | * Ajouter différents évènements de base, notamment les transitions entre les scénarios. L’un des évènements doit nécessiter un échange pour se dérouler correctement et contenir certains des éléments créés dans la base de données. Exemple : un dialogue avec un PNJ qui ne donne qu’une seule fois un objet.
* Ajouter au moins un autre évènement ou enchaînement d’évènements qui nécessitent des variables pour se dérouler correctement. Exemple : un dialogue après lequel un PNJ donne de l’argent chaque fois que le personnage principal a réalisé une action.
* Créer une cinématique. Elle doit contenir des dialogues et des éléments mobiles. Exemple : la cinématique d'introduction du jeu.
 |

**Unité 4 – Communiqué de presse**

|  |  |
| --- | --- |
| **Description** | **Contenu de l’unité** |
| **Titre** | COMMUNIQUÉ DE PRESSE |
| **Temps d’apprentissage** | 8 |
| **Crédits ECVET acquis** | 0,32 |
| **Niveau CEC** | 3 |
| **Description** | Cette unité porte sur la création de communiqués de presse concernant les jeux vidéo éducatifs. Les étudiants seront initiés aux fondamentaux de la couverture médiatique, des modèles de création de communiqués de presse, des stratégies de lancement efficaces et ils apprendront, enfin et surtout, à devenir des membres actifs de la communauté. Ils apprendront à associer la structure d’un communiqué de presse destiné aux jeux vidéo éducatifs avec le patrimoine culturel, pour parvenir à un produit procurant les informations correctes aux médias. |

## **Objectifs d’apprentissage**

**Après avoir complété l’unité, les étudiants doivent être capables de :**

**LO 1 :** Créer le contenu nécessaire à la mise en place efficace des éléments précédant la sortie du jeu (annoncer le jeu, soumettre le projet sur kickstarter ou steamgreenlight, réaliser la phase de test)

**LO 2 :** Créer un communiqué de presse relatif aux jeux vidéo éducatifs

**LO 3 :** Créer une stratégie de lancement efficace (streaming, blog sur le jeu, devenir un membre actif de la communauté, afficher un caractère sociable, lien vers le site internet du dossier de presse)

**LO 4 :** Gérer la communication avec le public et les médias (gestion des réseaux sociaux)

## **Compétences, connaissances et aptitudes**

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétences** | **Après avoir complété l’unité, l’étudiant aura acquis la responsabilité et l’autonomie suffisante pour :** |
|  **LO 1** | * Annoncer chaque étape de création du jeu vidéo
* Gérer la phase de test, poster des vidéos sur les réseaux sociaux
* Gérer les contacts avec les réseaux sociaux et les médias traditionnels
 |
| **LO 2** | * Trouver les contenus
* Gérer le contenu des communiqués de presse
* Utiliser le ton adéquat pour écrire le communiqué de presse
 |
| **LO 3** | * Pouvoir poster le communiqué sur les réseaux sociaux
* Pouvoir réaliser un dossier de presse et l’envoyer au média choisi
* Pouvoir contacter les médias
 |
| **LO 4** | * Gérer sa page sur les réseaux sociaux
* Être disponible pour répondre aux questions
 |
| **Aptitudes** | **Après avoir complété l’unité, l’étudiant sera capable de maîtriser les aptitudes suivantes :** |
|  **LO 1** | * Utiliser des outils photo/vidéo
* Utiliser les plateformes des réseaux sociaux (Steamgreenlight, Youtube, Facebook)
* Manier des médias spécifiques et les contacter (en particulier les sites internet et les médias concernant les jeux vidéo)
 |
| **LO 2** | * Spécifier les contenus des jeux vidéo pour attirer l’attention du public
* Être capable d’écrire un titre, un paragraphe d'introduction, un corps et un paragraphe final clairs
* Être personnel, sincère, bref et trouver une accroche pour attirer l’attention du public
 |
| **LO 3** | * Créer des comptes sur les réseaux sociaux et poster des mises à jour à propos du jeu vidéo
* Envoyer le communiqué aux médias et y joindre une démo, des produits dérivés et des informations supplémentaires sur le jeu vidéo
* Transmettre le message choisi aux médias via le téléphone, les mails, les réseaux sociaux ou les applications web
 |
| **LO 4** | * Partager des entrées postées sur un blog, des sessions de streaming, des captures d’écran, etc.
* Proposer de répondre aux questions en cas de besoin, et répondre rapidement
 |
| **Connaissances** | **Après avoir complété l’unité, l’étudiant sera capable de :** |
|  **LO 1** | * Distinguer les meilleures méthodes pour réaliser un tournage vidéo/photo
* Connaître les différences entre les diverses plateformes des réseaux sociaux
* Connaître le type de média qui évoquera le mieux le projet
 |
| **LO 2** | * Reconnaître le meilleur moyen d’attirer l’attention du public en postant sur les réseaux sociaux
* Écrire un communiqué efficace et clair
* Savoir quel ton utiliser pour écrire un communiqué
 |
| **LO 3** | * Mieux utiliser ses comptes sur les réseaux sociaux
* Créer un dossier de presse
* Se servir de tous les outils disponibles pour la publication
 |
| **LO 4** | * Apprendre de nouvelles techniques de communication et écrire des textes intelligibles et intéressants sur Internet
* Apprendre à gérer les relations avec les utilisateurs
 |

## **Critères d’évaluation**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Objectifs d’apprentissage | Connaissances | Application |
| LO 1 | Comprendre comment fonctionne un prépresse  | Écrire un court exemple de prépresse |
| LO 2 | Comprendre comment fonctionne un communiqué de presse  | Créer une structure de communiqué de presse  |
| LO 3 | Comprendre comment fonctionnent les stratégies de publication des communiqués | Écrire un paragraphe succinct sur la création d'un dossier de presse et illustrer les moyens de le partager  |
| LO 4 | Comprendre comment fonctionne la gestion des médias | Poster une capture d’écran avec une description et répondre au commentaire d'un utilisateur  |

ERASMUS PLUS KA2 STRATEGIC PARTNERSHIPS

Vocational Education and Training

Grant Agreement No. 2015-1-ES01-KA202-016010





1. Ndtr : IO, pour Intellectual Output. [↑](#footnote-ref-1)
2. Ndtr : LO, pour Learning Outcomes. [↑](#footnote-ref-2)
3. Ndtr : European Credit System for Vocational Education and Training : système européen de crédits d’apprentissage pour l’enseignement et la formation. [↑](#footnote-ref-3)