

CERTIFICAT INTER UNIVERSITAIRE ET HAUTE ÉCOLE **TRAVAILLER AVEC LA CULTURE VIDÉOLUDIQUE**

Se former tout au long de la vie
Le savoir progresse, vous aussi...



LE JEU VIDÉO ET LES MÉTIERS DE LA CULTURE

Le jeu vidéo s'étant imposé comme un média populaire et influent, de nombreux acteurs culturels ont besoin de développer une expertise de cet objet culturel riche et foisonnant. Il en va ainsi des **journalistes**, des **animatrices et animateurs culturels**, des employé-e-s d'associations d'**éducation permanente**, de **centres culturels** ou de **musées**, des **bibliothécaires** ou **médiathécaires** ou encore des **enseignants** et **éducateurs aux médias**.

Toutes et tous se retrouvent confrontés, via leurs missions et leurs publics, à la complexité et à l'intérêt du jeu vidéo. En effet, la consommation et l'appréciation de jeux vidéo s'inscrivent dans le développement d'une culture spécifique comportant ses propres codes, son langage spécialisé, ses références, ses genres et ses conceptions du monde. Pour travailler avec la culture vidéoludique de manière adaptée aux objectifs d'une institution et à son public, il faut donc comprendre cette culture, mais aussi pouvoir l'analyser et la partager.

Pour répondre à ce besoin, le Liège Game Lab organise, en partenariat avec la Haute École de la Ville de Liège et le Digital Lab, **le premier certificat universitaire entièrement dédié à la culture vidéoludique et à son utilisation à des fins professionnelles.**

PROGRAMME DE LA FORMATION

Pour s'ancrer dans les pratiques de terrain, ce certificat s'articule autour de la création, par les participant-e-s, d'un projet qui sera directement lié à leur contexte professionnel. Ce projet mobilisera les acquis développés au sein des quatre unités d'enseignement :

- ▶ **UE 1 « Le jeu vidéo comme objet d'analyse et d'étude »** : Les participant-e-s seront initié-e-s à une vision analytique et scientifique de la culture du jeu vidéo basée sur les développements récents des *game studies*.
- ▶ **UE 2 « Histoires et présents du jeu vidéo »** : Les histoires du jeu vidéo seront abordées depuis différentes perspectives dans une visée réflexive : il s'agira de comprendre pourquoi, comment et par qui s'écrit l'histoire de ce média.
- ▶ **UE 3 « Pratiques de création : initiation et projet personnel »** : Cette unité vise à faire acquérir aux participant-e-s des compétences techniques – en les initiant notamment à la programmation, au graphisme, au *game design* et au *level design* – tout en leur fournissant les outils pour approcher ces pratiques créatives de façon critique.
- ▶ **UE 4 « Le jeu vidéo dans le contexte pédagogique »** : Cette unité sera consacrée aux aspects didactiques du jeu vidéo (comment apprendre par le jeu, mais aussi comment apprendre à jouer) ; elle explorera les pratiques d'éducation (formelles, non formelles et informelles) et d'enseignement (scolaire ou non) mobilisant le jeu vidéo.

Découvrir le programme complet de la formation :
www.programmes.uliege.be/info/culture-vidéoludique

► LES MODES D'ENSEIGNEMENT

► Hybride

- › **Présentiel** : 16 demi-journées de cours théoriques, séminaires, ateliers, tables rondes et jeu commenté en classe seront organisés tout au long du semestre.
- › **En ligne** : SPOC (small online private course) ; en amont et en aval des séances en présentiel, les participant-e-s seront invité-e-s à consulter des ressources en ligne (vidéos illustrées, ressources scientifiques) et à s'auto-évaluer.

► **Apprentissage par projet** (séances dédiées en cours et à domicile) : réalisation d'un projet mobilisant les acquis de formation. Ces projets seront orientés vers l'activité professionnelle (actuelle ou souhaitée) des participant-e-s.

► Les apprenant-e-s seront les bienvenu-e-s aux événements dont le Liège Game Lab est organisateur ou partenaire.

Le certificat est délivré par l'ULiège et la HEL et validé par le Liège Game Lab, centre de recherche en jeu vidéo reconnu internationalement. Il répond directement à une demande d'acteurs et d'employeurs du secteur socioculturel et de l'enseignement. Via le travail de fin de certificat, les participant-e-s disposeront d'une plus-value transposable immédiatement dans leur contexte professionnel ou d'un portfolio valorisable dans leur curriculum.

Les candidat-e-s doivent être détenteurs du diplôme de 1^{er} cycle de l'enseignement supérieur et provenir des milieux suivants :

- socio-culturel
- enseignement
- artistique
- médias
- communication
- jeunesse

Une admission par VAE est possible (informations sur les conditions : pyhurel@uliege.be).

► COÛT DE LA FORMATION

800 euros

► LIEUX DE LA FORMATION

À l'Université de Liège (place du 20-Août), à la Haute École de la Ville de Liège (rue Hazinelle, 2) et au Digital Lab (rue des Croisiers, 17).

► ORGANISATION DE LA FORMATION

Séances en présentiel les vendredis après-midi de janvier à juin 2021.

► INSCRIPTIONS

Date limite d'inscription : 4 décembre.

ÉVALUATION & RECONNAISSANCE

À QUI S'ADRESSE LA FORMATION ? CONDITIONS D'ADMISSION

INFORMATIONS PRATIQUES ET INSCRIPTION

CONTACT

Coordination et renseignements
Pierre-Yves Hurel, pyhurel@uliege.be
Département Médias, Culture et Communication, Faculté Philosophie et Lettres
- ULiège

Responsable académique
Björn-Olav Dozo, bo.dozo@uliege.be
Département Médias, Culture et Communication, Faculté Philosophie et Lettres
- ULiège

Cellule Formation Continue
formation.continue@uliege.be
+32 (0)4 366 91 07

Dossier d'admission par VAE
Service des Inscriptions
Chantal Rigal, Chantal.Rigal@uliege.be

 LIÈGE université
Philosophie & Lettres

 LIÈGE GAME LAB

 digital
lab

 hel.be
Haute École de Liège