

DELIBERATION N°2024-25_009
de la commission de la formation et de la vie universitaire
de l'université de Franche-Comté

Séance du lundi 23 septembre 2024

10. Offre de formations :

a- Blended intensive programme (BIP) cultural heritage and video games pour LEA (UFR STGI)

La délibération étant présentée pour DECISION.

Effectif statutaire : 40	Refus de vote : 0
Membres en exercice : 39	Abstention(s) : 0
Quorum : 20	Suffrages exprimés : 20
Membres présents : 10	Pour : 20
Membres représentés : 10	Contre : 0
Total : 20	

Vu le code de l'éducation notamment l'article L.712-6-1 ;

Vu les statuts de l'Université de Franche Comté notamment l'article 41.

Les membres présents et représentés de la commission de la formation et de la vie universitaire de l'université de Franche-Comté, après en avoir délibéré, approuvent le Blended intensive programme (BIP) cultural heritage and video games pour LEA (UFR STGI).

Besançon, le 24 septembre 2024

Pour la Présidente et par délégation,
Le directeur général des services



Thierry Camus



Annexe(s) / pièce(s) jointe(s) :

- Blended intensive programme (BIP) cultural heritage and video games pour LEA (UFR STGI)

*Délibération transmise à la Rectrice de la région académique Bourgogne-Franche-Comté,
Rectrice de l'académie de Besançon, Chancelière des universités
Délibération publiée sur le site internet de l'université de Franche-Comté.*

CFVU
23 septembre 2024

Point n°11a – UE BIP Heritage in Video Games

VU le guide du programme Erasmus+ 2024 :: https://erasmus-plus.ec.europa.eu/sites/default/files/2023-11/2024-Erasmus%2BProgramme-Guide_FR.pdf

VU la délibération n° 2023-24_069 de la CFVU du 15/02/2024

Etablissements partenaires :

Bragança Polytechnic University (IPB) – membre partenaire STARS EU

University West (HV) – membre partenaire STARS EU

Université de Franche-Comté (uFC) – membre partenaire STARS EU

Kajaani University of Applied Sciences (KAMK)

Nombre d'ECTS :

3 ECTS pour les étudiants en licence

6 ECTS pour les étudiants en master

Calendrier :

Composante virtuelle du 07/10/2024 au 10/01/2025

Composante physique du 04/11/2024 au 08/11/2024

Nombre d'étudiants participant et discipline :

5 étudiants de l'uFC – M2 LECCO – UFR STGI

Langues étrangères appliquées

Enseignant(s) coordonnateur(s) à l'uFC :

Thibaud Hulin (UFR STGI)

Descriptif précis :

L'UNESCO définit le patrimoine culturel comme les aspects universels et précieux d'une société, couvrant les artefacts, les monuments et diverses valeurs telles que le symbolisme, l'histoire, l'art et la signification sociale. Il comprend également des éléments immatériels tels que les traditions orales et les pratiques sociales, qui favorisent la diversité culturelle. La préservation du patrimoine culturel par le biais des jeux vidéo est cruciale, car elle permet de documenter, de célébrer et de sauvegarder divers héritages culturels dans le monde entier. Les jeux, en tant que formes d'art complexes, attirent un large public et peuvent mettre en lumière les traditions culturelles, sensibiliser à l'importance du patrimoine et aux défis qu'il pose, et promouvoir la compréhension interculturelle. Les musées et autres organisations culturelles peuvent utiliser les jeux vidéo pour améliorer les expériences éducatives et immersives, attirer de nouveaux publics et personnaliser les visites. À la fin du cours, les étudiants devraient être en mesure d'élaborer une vision globale de la conception et du

développement d'un jeu vidéo interprétant le patrimoine local, en réalisant des prototypes afin de recueillir des commentaires en vue d'une amélioration itérative.

Objectifs pédagogiques :

- Promouvoir l'interactivité avec les objets :
 - Examen de l'artefact : Les jeux peuvent inclure des simulations d'examen d'artefacts historiques, permettant aux joueurs d'interagir avec les objets, de déchiffrer les inscriptions et d'apprendre leur signification.
 - Musées virtuels : Les expositions de musées virtuels au sein du jeu peuvent présenter des artefacts, des documents historiques et des présentations multimédias qui donnent aux joueurs un aperçu du patrimoine et de son contexte.
- Utiliser le récit et la narration :
 - Récit historique : Élaborer des récits convaincants qui intègrent des événements, des personnages et des lieux historiques dans l'intrigue du jeu, afin de susciter l'émotion des joueurs tout en leur transmettant des connaissances sur le patrimoine.
 - Choix du joueur : Introduire des récits à embranchements basés sur les choix des joueurs, leur permettant d'expérimenter différents résultats historiques et de comprendre les conséquences des décisions prises dans le passé.
- Promouvoir la réflexion et l'analyse :
 - Espaces de réflexion : Désigner des zones dans le jeu où les joueurs peuvent réfléchir à leurs expériences, lire des récits historiques ou s'engager dans une contemplation réfléchie de l'héritage exploré.
- Possibilités de jeu en coopération :
 - Fonctionnalités multi-joueurs : Incorporer des éléments de jeu multi-joueurs ou coopératifs qui encouragent la collaboration et la communication, permettant aux joueurs de partager leurs connaissances et de relever des défis ensemble, simulant ainsi des communautés partageant des activités basées sur le patrimoine.

Contenus du BIP :

- Définitions du patrimoine (pour le cadrage du projet)
- Pertinence de l'exactitude historique, du contexte et de l'authenticité perçue :
 - Représentation exacte : Les jeux peuvent fournir des représentations historiquement exactes de cultures, de sociétés et d'événements, permettant aux joueurs de s'immerger dans une époque et un lieu spécifique.
 - Informations contextuelles : Les jeux peuvent offrir des informations contextuelles, telles que des faits historiques, des artefacts et des documents, permettant aux joueurs de mieux comprendre le contexte historique.
 - Authenticité : jeu contrefactuel ("connaissance" des artefacts).
- Compréhension culturelle :
 - Traditions culturelles : Les jeux peuvent mettre en valeur les traditions culturelles, les rituels, le folklore et les formes d'art, permettant aux joueurs de découvrir les différents aspects du patrimoine d'une culture.
 - L'apprentissage (expressif) des langues : Les jeux intègrent des éléments des langues, des phrases ou des symboles locaux, offrant aux joueurs la possibilité d'apprendre un vocabulaire ou des expressions de base.
- Environnement de travail multiculturel
 - Coopération virtuelle - travail collaboratif en ligne / à distance
 - Collaboration multiculturelle

