

# La conception de jeux vidéo éducatifs

une méthodologie de recherche/création

Resumé de la version Web de la thèse

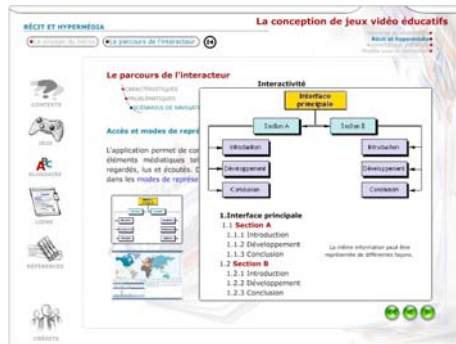
Présenté par  
**René St-Pierre**  
Ph.D

Doctorat en Études et Pratiques des Arts  
Université du Québec à Montréal (UQAM)  
Janvier 2007



# La conception de jeux vidéo éducatifs

une méthodologie de recherche/création



## Objectif

Cette méthode vise à outiller et assister un artiste ou un créateur dans la démarche complexe de la conception de jeux vidéo éducatifs. Elle s'adresse à des professionnels oeuvrant dans le domaine de la culture, de l'éducation, de la science, des arts et des communications, de la recherche et de l'expérimentation.

## Contenu

Le site est composé de quatre capsules décrivant les potentialités des jeux vidéo éducatifs tout en présentant les concepts théoriques et pratiques nécessaires à la compréhension et à la pratique de la conception multimédia. Les capsules sont accompagnées d'exemples permettant d'expérimenter des jeux éducatifs, d'un glossaire pour enrichir la compréhension du domaine ainsi que d'une liste de sites Web abordant des questions connexes à la conception de jeux éducatifs.



## La conception de jeux vidéo éducatifs

une méthodologie de recherche/création

### CAPSULE #1 : DOMAINE DU MULTIMÉDIA

Les applications multimédias peuvent prendre une multitude de formes et répondre à des besoins pour des publics très diversifiés.

Cette capsule vise à définir le concept du multimédia interactif et d'identifier la forme des grands genres et des publics ciblés par de telles applications. Elle vise aussi à définir le processus de développement d'une application multimédia incluant les fonctions de travail, le rôle du concepteur/scénariste ainsi que les aspects logiciels et matériels utiles à la conception, à la production et à la diffusion d'un projet multimédia.



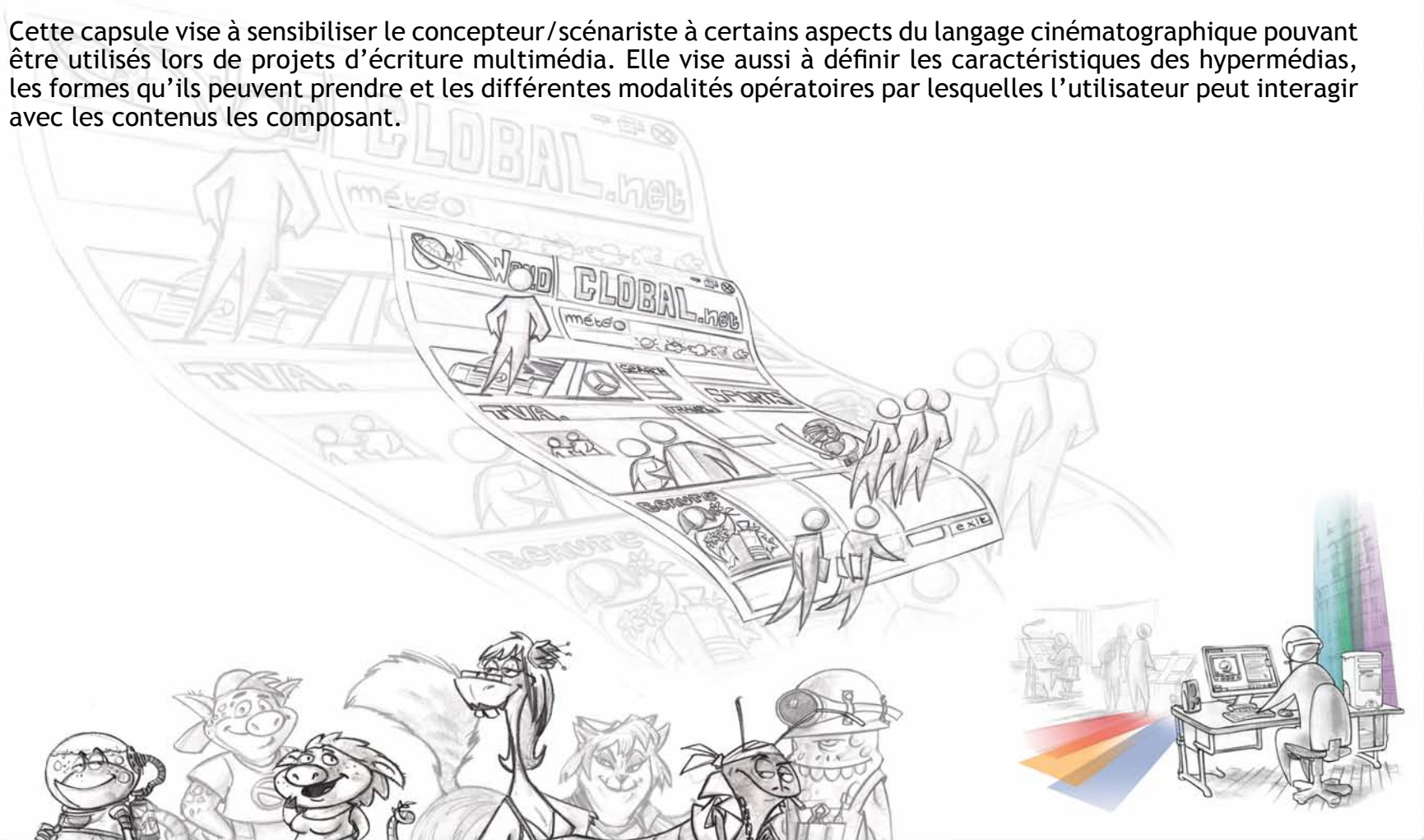
## La conception de jeux vidéo éducatifs

une méthodologie de recherche/création

### CAPSULE #2 : RÉCIT ET HYPERMÉDIA

La pratique de la conception hypermédia met en jeu de nouvelles manières de jouer, de communiquer et d'apprendre. L'interacteur est maintenant placé au cœur d'un système dynamique où il devient un acteur pouvant intervenir sur les éléments d'un espace qui raconte une histoire.

Cette capsule vise à sensibiliser le concepteur/scénariste à certains aspects du langage cinématographique pouvant être utilisés lors de projets d'écriture multimédia. Elle vise aussi à définir les caractéristiques des hypermédiats, les formes qu'ils peuvent prendre et les différentes modalités opératoires par lesquelles l'utilisateur peut interagir avec les contenus les composant.





## La conception de jeux vidéo éducatifs

une méthodologie de recherche/création

### CAPSULE #4 : MODÈLE POUR LA CONCEPTION DE JEUX VIDÉO ÉDUCATIFS

De la complexité des formes, des méthodes, des techniques et des procédés émerge un modèle destiné à simplifier le travail de conception multimédia.

Cette capsule permet d'appréhender un modèle systémique qui intègre à partir de l'intention, l'ensemble des composants d'information, d'interface et d'interactivité d'un projet de conception de jeu vidéo éducatif. Elle présente également les éléments essentiels devant figurer dans un devis de conception multimédia.

