

Projets VIP - Charte de fonctionnement

Lignes de conduite pour les projets du cours « jeux vidéo pédagogique »
(master [MALTT](#))

13 septembre 2020

Le cours « jeux vidéo pédagogiques » (VIP) propose chaque année aux étudiants des projets, dans lesquels un *commanditaire*, la plupart du temps hors du TECFA, exprime une demande réelle. Cette situation authentique permet aux étudiants d'apprendre au mieux leur métier de concepteur pédagogique.

Ce document a pour objectif de guider le processus, notamment de préciser ce que chacun des acteurs est mesuré d'attendre de l'autre. Ces acteurs sont :

- les étudiants, en groupe de 3 à 5 ;
- le commanditaire, une ou plusieurs personnes ;
- l'équipe enseignante : [Nicolas Szilas](#) et [Kim Le](#).

Ce document doit être lu par tous les acteurs ci-dessus.

Ce que l'on attend du commanditaire :

- Le commanditaire s'engage à consacrer un peu de son temps au projet, et notamment de se rendre disponible pour deux rendez-vous, en novembre. Les rendez-vous peuvent avoir lieu à distance.
- Le commanditaire s'efforce, dans la mesure du possible, de fournir aux étudiants du contenu pour réaliser les maquettes du jeu et le jeu lui-même. Ce contenu est le bienvenu dès le mois de décembre, et peut-être fourni jusqu'au début de la période de réalisation (26 mars 2021). Au delà, les commanditaires ne seront normalement pas mis à contribution et les étudiants doivent se débrouiller pour trouver/inventer le contenu.
- Le résultat du projet n'est pas garanti. Il faut donc privilégier une thématique non critique, exploratoire.
- Aucune évaluation des étudiants n'est demandée.

Ce que l'on attend des étudiants :

- Le commanditaire étant de manière générale peu disponible, les rendez-vous doivent être pris bien en avance, afin de respecter les emplois du temps de chacun.
- Dans cette même logique, les étudiants ne peuvent attendre des réponses immédiates aux questions qu'ils posent par e-mail.
- Les étudiants s'engagent à informer le commanditaire des quelques solutions retenues en fin de période 3, c'est-à-dire en janvier (e-mail, avec équipe enseignante en copie).
- Les étudiants s'engagent à avertir le commanditaire et l'équipe enseignante de toute action de communication/commercialisation autour du jeu produit.

Ce que l'on attend de l'équipe enseignante :

- Les enseignants se rendent disponibles pour les étudiants et le commanditaire pour répondre aux questions, notamment si des incompréhensions dans le déroulement du projet rendent nécessaire une médiation.
- Une fois le projet terminé, les enseignants prennent en charge la livraison finale du produit au commanditaire et discutent avec lui des continuations éventuelles du projet (stage notamment).