

Sciences et techniques du jeu

Année académique 2026-2027

BLOC D'ÉTUDE 4

Contenu de la formation	Quadrimestre	Volume horaire
STJUE1 - Culture ludique et game design (9 crédits)		
Connaissance et valorisation des jouets et jeux traditionnels	Q1	12 h
Toy design et jouets commerciaux	Q1	12 h
Jeux de société contemporains : analyses, game design et monde créatif ludique	Q1	20 h
Jeux vidéos : analyses, historique, matériels et industrie	Q1	20 h
Initiation à la conception et l'animation d'escape games, jeux de rôle et jeux grandeur nature	Q1	20 h
Outils de veille sectorielle ludique	Q1	12 h
STJUE2 - Principes et techniques d'animation ludique (2 crédits)		
Principes et techniques d'animation ludique	Q1	20 h
STJUE3 - Notions de ludothéconomie, de ludopédagogie et métiers du jeu (5 crédits)		
Typologie des ludothèques, métiers de ludothécaire et de la chaîne commerciale du jeu	Q1	12 h
Gestion matérielle d'un fonds ludique	Q1	12 h
Principes fondamentaux de médiations ludique, ludopédagogique et ludothéconomique	Q1	20 h
Métiers de ludicaire : création et gestion de boutiques et bars à jeux	Q1	12 h
STJUE4 - Ludologie : Jeux et sociétés (5 crédits)		
Games studies : socio-anthropologie des jeux	Q2	12 h
Jeux et psychologie du développement : enjeux et classifications, y compris ESAR	Q1ETQ2	12 h
Education aux médias appliquée aux jeux de société	Q2	12 h
Histoire des jeux	Q2	12 h
Classifications et analyses des jeux et jouets	Q1	12 h
STJUE5 - Inclusion : jeux et adaptation créatives (5 crédits)		
Jeux et inclusion sociale	Q2	20 h
Jeux : troubles de l'apprentissage et handicaps	Q2	20 h
Jeu(x) et fragilisation(s)	Q2	12 h
STJUE6 - Organisation et gestion de projets ludiques (3 crédits)		
Gestion de projets ludiques (option)	Q1ETQ2	30 h
Organisation de soirées jeux (option)	Q1ETQ2	30 h
STJUE7 - Développement du projet professionnel (3 crédits)		
Stages d'observations et projet professionnel	Q1ETQ2	30 h
Événements ludiques	Q1ETQ2	30 h
STJUE8 - Stages projet et Travail de fin d'études (16 crédits)		
Travail de fin d'études	Q1ETQ2	10 h
Séminaires d'accompagnement au portfolio	Q1ETQ2	10 h
Stages projet	Q1ETQ2	120 h

Contenu de la formation	Quadrimestre	Volume horaire
STJUE9 - Création et gestion structurelle d'un projet ludique (6 crédits)		
Etude de cas & éléments théoriques - Secteur public	Q2	20 h
Etude de cas & éléments théoriques - Secteur commercial	Q2	20 h
Constitutions de fonds (y compris spécialisés), curation & classification	Q2	10 h
Aménagements d'espaces ludiques	Q2	10 h
STJUE10 - Gestion quotidienne et médiation en structures ludiques (4 crédits)		
Accueils spécifiques en structures ludiques et conseils spécialisés	Q1	20 h
Gestion informatique : études de cas et application ludothéconomique	Q1	20 h
STJUE11 - Métiers du jeu : droit, ressources humaines et communication (2 crédits)		
Métiers du jeu : Outils de communication, marketing et réseaux sociaux	Q2	10 h
Métiers du jeu : aspects légaux et ressources humaines	Q2	10 h
STJUE12 - Game design, attitudes ludiques et ludopédagogie (4 crédits)		
Psychologie des apprentissages et approche critique de la ludopédagogie : attitudes ludiques, motivations et apprentissages	Q2	10 h
Animation et création de scénarios ludopédagogiques	Q2	10 h
Principes de game design approfondi et médiation pédagogique	Q2	20 h
STJUE13 - Relecture pédagogique de jeux d'édition contemporains (4 crédits)		
Méthodologie d'analyse des apports pédagogiques des jeux	Q2	10 h
Jeux et compétences transversales	Q2	10 h
Jeux et compétences spécifiques	Q2	20 h
STJUE14 - Exploration approfondie de formes de jeux dédiés aux apprentissages (4 crédits)		
Serious games, jeux vidéos & jeux d'apprentissage en ligne	Q1	20 h
Jeux-cadres, intelligences collectives & moyens habiles	Q1	20 h