

**HST-779 La gestion de projet en histoire
(3 crédits)****Préalable :
Automne 2020**

Enseignant : Julien BAZILE

Bureau :

Téléphone : (819) 919 3713

Courriel : julien.alexandre.bazile@USherbrooke.ca

Disponibilités : sur rendez-vous

PLAN DE COURS**OBJECTIFS**

Maîtriser les principes, les processus et les outils nécessaires à la gestion de projet en histoire ; comprendre les enjeux reliés aux projets de recherche et de diffusion ; lier les contraintes imposées par un commanditaire et celles liées aux exigences méthodologiques de la discipline historique.

CONTENU

Les objectifs, les ressources, l'échéancier et le budget. La planification et les rapports. Les outils informatiques. L'étude de faisabilité. Suivi du déroulement d'un projet et contrôle de la qualité des résultats. Le partage des tâches. Les demandes et la gestion des subventions. La théorie de la conception de jeux vidéo, la recherche documentaire en histoire appliquée à la conception vidéoludique.

MÉTHODOLOGIE

Afin de proposer une expérience réelle de gestion de projet en histoire, le cours vise la réalisation d'un projet pratique en histoire en collaboration avec des organismes et des institutions partenaires.

- **Cette année, les étudiants devront organiser et mener à terme un projet de création vidéoludique qui s'appuie sur une recherche documentaire en histoire.** Il s'agira de travailler sur la mise en jeu d'une publication choisie parmi celles proposées, en utilisant à la fois le texte, l'image et le son mais aussi en tenant compte des spécificités propres au medium vidéoludique (jouabilité, règles et mécaniques de jeu).

Le but est de parvenir à communiquer la thèse soutenue par la publication sur le mode de la vulgarisation, en portant attention à sa structure, ses arguments, les faits et les données sur lesquels elle s'appuie, les sources qu'elle convoque et les interprétations qu'elle propose. Le développement du jeu vidéo, qui sera hébergé en ligne, devra s'appuyer sur les langages de programmation HTML, CSS et Javascript, et chaque équipe sera libre de mobiliser les outils logiciels de son choix pour réaliser son projet.

- **Au cours de ce projet, les étudiants seront appelés à appliquer les outils théoriques et pratiques de la gestion de projet.** Ils se familiariseront avec les fondamentaux de la conception vidéoludique (le *game design*), ses relations avec la recherche documentaire et les expérimentations réalisées dans le cadre de la production de l'histoire. L'objectif est de mener projet jusqu'à la livraison, dans le respect des contraintes imposées aussi bien par le cahier des charges transmis par le commanditaire (budget, délais, directions imposées) que celles liées aux exigences méthodologiques de la discipline historique.

- **Les séances magistrales** permettront aux étudiants d'acquérir les outils nécessaires pour mener à bien leurs projets. Elles s'appuieront tant sur la théorie de la gestion de projet et de la conception vidéoludique que sur l'étude de cas particuliers. Puis, pour aider les étudiants à réaliser leurs projets personnels,

certaines périodes du cours seront dédiées à des échanges entre pairs en classe ou à des rencontres individuelles.

- **Le travail en équipe** est une composante essentielle de ce cours. Le cours a été construit de manière à ce que chaque étudiant puisse apporter une contribution individuelle significative au travail de l'équipe et de façon à ce que les membres de l'équipe soient interdépendants. Outre les travaux pratiques réalisés en classe, les étudiants devront également faire des lectures préparatoires avant les séances de cours.

- **Hors des heures de cours**, les étudiants devront prévoir des périodes pour le travail en équipe. Tous ces éléments contribuent à l'avancement du travail de l'équipe et feront l'objet d'une évaluation du travail d'équipe par les pairs. Le site Moodle du cours contiendra les ressources liées au cours : plan de cours, lectures à réaliser, liens intéressants, bibliographie, etc.

CALENDRIER DU COURS

- Congé pour activités étudiantes : jeudi 3 septembre
- Congés universitaires : lundi 7 septembre, lundi 12 octobre
- Début des activités pédagogiques : lundi 31 août
- Semaine de relâche : lundi 19 au vendredi 23 octobre
- Période d'examens : du jeudi 10 au mercredi 23 décembre
- Fin des activités pédagogiques : mercredi 23 décembre

<p style="text-align: center;">31 août</p>	<p style="text-align: center;">Introduction : L'historien dans la « cité par projets »</p> <p>Présentation du contexte, des objectifs du cours et des modalités d'évaluation</p>
<p style="text-align: center;">7 septembre</p>	<p style="text-align: center;"><i>Lundi 7 septembre – congé Fête du travail</i></p>
<p style="text-align: center;">14 septembre</p>	<p style="text-align: center;">Cours 1 : Pourquoi un projet (en histoire) ?</p> <p>L'analyse des besoins et la définition du projet ; retour sur l'organisation du travail d'équipe et la prise en main des outils ; le « projet » de l'historien : notions d'histoire et d'historiographie</p> <p><i>Lectures :</i> Nasr, chapitres 1-2 : « Introduction à la gestion de projet » et « La définition du projet », p. 1-41. Prost, « Conclusion : vérité et fonction sociale de l'histoire » in « Douze leçons sur l'histoire »</p>
<p style="text-align: center;">21 septembre</p>	<p style="text-align: center;">Cours 2 : Le projet comme réponse</p> <p style="text-align: center;"><i>Remise électronique du journal de bord (1/10)</i></p> <p>Risques et faisabilité du projet ; votre projet est-il réalisable ? ; définition du projet (suite). Notions et outils du <i>game design</i></p> <p><i>Lectures :</i> Nasr, chapitre 3 : « L'analyse de faisabilité », p. 42-74. Spring, « Gaming history. Computer and video games as historical scholarship », pp. 207-221, 2015 Crawford, « The game design sequence » et « The future of computer games », <i>The Art of Computer Game design</i>, pp. 59-77 et pp. 103-112, 1984</p>
<p style="text-align: center;">28 septembre</p>	<p style="text-align: center;">Cours 3 : Le projet expérimental</p> <p style="text-align: center;"><i>Remise électronique du journal de bord (2/10)</i> <i>Devoir : Remise électronique de la définition de projet.</i></p> <p>Histoire digitale, histoire expérimentale ; projets en recherche-crédation ; les formes médiatiques du discours historique ; la communication scientifique et la vulgarisation ; jeu vidéo, histoire et « expressivité »</p> <p><i>Lectures :</i> Milo, « Pour une histoire expérimentale », pp. 717-734, 1990 Chapman, « Privileging form over content : Analysing historical videogames », pp. 42-46, 2012 et « Introduction : What is historical game studies ? », pp. 348-371, 2016 Taylor, « Historical simulations and the Future of the Historical Narrative », 2003</p>

<p>5 octobre</p>	<p align="center">Cours 4 : La planification du projet</p> <p align="center"><i>Remise électronique du journal de bord (3/10)</i></p> <p>Définition des travaux, agencement des ressources et ordonnancement des tâches ; le découpage du projet ; la division du travail de conception vidéoludique ; les « stratégies » de mise en jeu</p> <p>Retours sur le document de définition du projet</p> <p>Lectures : Nasr, chapitre 4 : « La planification du projet », p. 74-106. Thibaut et Casso, « The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games. », pp. 156-204, 2016</p>
<p>12 octobre</p>	<p align="center"><i>Lundi 12 octobre – congé Action de grâce</i></p>
<p>19 octobre</p>	<p align="center"><i>Semaine de relâche</i></p>
<p>26 octobre</p>	<p align="center">Cours 5 : Contrôler le projet</p> <p align="center"><i>Remise électronique du journal de bord (4/10)</i> <i>Remise électronique du cahier de planification.</i></p> <p>Direction et suivi ; l'historien comme « chef de projet » ; auctorialité de l'historien, participation du joueur et interactivité du jeu ; études de cas</p> <p>Lectures : Nasr, chapitre 5 : « L'exécution du projet », p. 107-137 Clyde et al., « Beyond the "Historical" Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design », 2012 Carvalho, « History and human agency in videogames », pp. 104-131, 2016</p>
<p>2 novembre</p>	<p align="center">Cours 6 : L'investissement dans le projet</p> <p align="center"><i>Remise électronique du journal de bord (5/10)</i></p> <p>Financement et planification des coûts ; le budget prévisionnel ; la relation aux financeurs ; les « outils » de l'historien et leur coût ; financement, investissement et rentabilité du projet</p> <p>Lectures : Nasr, sur les questions de financement et de budget ; pp. 27-28, 60-61, 64-65 Rygiel, « l'enquête historique à l'ère numérique », pp. 30-40, 2011 White, « Historical Fiction, Fictional History, and Historical Reality », pp. 147-157, 2005</p>
<p>9 novembre</p>	<p align="center">Cours 7 : Le projet et l'équipe</p> <p align="center"><i>Retours sur les 5 premières entrées du journal de bord</i></p> <p>Coordination, communication et ressources humaines ; la coordination et le suivi de votre projet ; relations interpersonnelles, évaluations et révisions du projet ; la place du jeu vidéo dans la conversation scientifique</p> <p>Lectures :</p>

	<p>Nasr, sur le suivi du projet, pp. 125-131 Coppelstone, « Designing and Developing a Playful Past », pp. 85-97, 2017 Bodenhammer, « The Spatialization of History. A New Web Paradigm », in <i>L'histoire contemporaine à l'ère numérique</i>, pp. 261-273, 2013</p>
16 novembre	<p style="text-align: center;">Cours 8 : Etudes de cas</p> <p style="text-align: center;"><i>Remise électronique du journal de bord (6/10)</i></p> <p>Présentation et analyse de quelques projets de jeux d'historiens, ainsi que du potentiel expressif en histoire de « jeux non-historiens »</p> <p>Lectures : Kee et al., « Towards a theory of Good History through gaming », 2009 Kee et Bachynski, « Outbreak: Lessons Learned from Developing a “History Game” », 2009 McCall, « Path of Honors: Towards a Model for Interactive History Texts with Twine », 2018</p>
23 novembre	<p style="text-align: center;">Séance de travail en équipe Echanges et réponses aux questions</p> <p style="text-align: center;"><i>Remise électronique du journal de bord (7/10)</i></p>
30 novembre	<p style="text-align: center;">Séance de travail en équipe Echanges et réponses aux questions</p> <p style="text-align: center;"><i>Remise électronique du journal de bord (8/10)</i></p>
7 décembre	<p style="text-align: center;">Séance de travail en équipe Echanges et réponses aux questions</p> <p style="text-align: center;"><i>Remise électronique du journal de bord (9/10)</i></p>
14 décembre	<p style="text-align: center;">Cours 9 : Livraison et clôture</p> <p style="text-align: center;"><i>Remise électronique du journal de bord (10/10)</i></p> <p>Facteurs de succès et insuccès du projet ; l'évaluation de votre projet ; échanges et évaluation du travail d'équipe par les pairs ; succès et limites du projet ; échanges et retours sur le cours</p> <p>Lectures : Nasr, chapitre 6, « La clôture du projet », p. 137-152 Gee et al., « Assessing Serious Games: The GRAND Assessment Framework », 2014 Martin, « L'Historien et le jeu vidéo, ou l'inquiétude du garde-chasse », pp. 225-227, 2016</p>
21 décembre	<p style="text-align: center;"><i>Remise électronique du bilan de projet (et du jeu !)</i></p>

DOCUMENTS OBLIGATOIRES

Un exemplaire de l'ouvrage de Philippe Nasr, *La gestion de projet*, Montréal, Gaétan Morin éditeur/Chenelière Éducation, 2016, 3^e édition, est disponible à la réserve de la bibliothèque.

ÉVALUATION

(!) Pour tenir compte au mieux à la fois du contexte exceptionnel dans lequel se tient ce cours (crise du COVID-19) et du caractère numérique du contenu des enseignement et travaux attendus, les étudiants seront évalués sur les livrables suivants :

Élément évalué	Valeur	Moment de l'évaluation
1) Définition de projet (travail d'équipe)	10 %	28 septembre
2) Cahier de planification (travail d'équipe)	20 %	26 octobre
3) Contribution individuelle / Journal de bord (x 10)	55 %	9 novembre (27,5 %) et 21 décembre (27,5 %)
4) Bilan de projet (travail d'équipe)	15 %	21 décembre

(!) La remise des travaux se faisant de manière électronique, il est de la responsabilité des étudiants et étudiantes de s'assurer qu'ils ou elles téléversent le bon fichier.

Lors du premier cours de la session, les idées de projets, les demandes formulées par les organismes partenaires seront présentées aux étudiants et les équipes de projet seront formées. Chaque équipe sera responsable de concevoir, de planifier et de réaliser un projet en histoire.

Au sein de chacune des équipes, les étudiants devront apporter une contribution individuelle au projet. Tous les travaux du cours sont orientés vers la planification et la réalisation de ces projets pratiques. En ce sens, les travaux réalisés dans ce cours ne sont pas que des exercices académiques : ils sous-tendent la réalisation de projets bien réels, qui dépendent du travail des étudiants dans le cours.

1) Définition du projet (10%) :

En début de session, les étudiants devront rédiger un rapport qui présente le projet qu'ils réaliseront pendant la session. Ce premier livrable (5-7 p., TNR 12, interligne double) consiste à :

- Déterminer un **besoin** et définir le **projet** ;
- Prévoir l'**envergure** du projet ;
- Établir les **paramètres** fondamentaux ;
- Déterminer les **contraintes** de réalisation ;
- Repérer les **risques** et les **limitations**.

2) Cahier de planification du projet (20%) :

Le cahier de planification du projet présente la planification détaillée du projet. Ce cahier (**8-10 p., TNR 12, interligne double**) contient notamment :

- La définition de projet **mise à jour**,
- La définition des travaux, incluant l'**identification claire des contributions individuelles** de chacun des étudiants,
- L'identification des **ressources** nécessaires à l'exécution du projet,
- L'**ordonnancement général** du projet (diagramme de Gantt),
- La matrice des **responsabilités**,
- La **planification budgétaire** détaillée (s'il y a lieu),
- L'**échancier** mis à jour (s'il y a lieu).

3) *Contribution individuelle au projet / journal de bord (55%) :*

Chaque étudiant devra apporter une contribution individuelle au projet mené par l'équipe à laquelle il appartient. Il appartiendra aux équipes de concevoir et de planifier ensemble leur projet collectif de manière à ce que chaque membre de l'équipe puisse y apporter une contribution individuelle significative.

Chaque semaine, il sera attendu que **chaque étudiant(e)** tienne un journal de bord pour rendre compte (**env. 1-2 p. / 250 à 400 mots, TNR 12, interligne double**) de sa progression par rapport à la semaine passé et présente comment **une lecture** (issue de la bibliographie fournie ou non) enrichit sa contribution personnelle au projet/offre un éclairage sur un problème/nourrit sa réflexion... Les documents additionnels (captures d'écran, schémas, dessins, brouillons, etc...) permettant d'illustrer l'entrée hebdomadaire du journal de bord permettra d'obtenir des points supplémentaires.

La nature des contributions individuelles et la répartition du travail entre les membres de l'équipe seront évaluées lors des **livraisons du journal de bord**. L'évaluation de la contribution individuelle tiendra compte du niveau de difficulté et de la nature de celle-ci. La contribution individuelle sera également évaluée d'après la **participation aux discussions** en classe autour des lectures.

4) *Bilan du projet (15%) :*

Le bilan de projet (**5-7 p., TNR 12, interligne double**) est un document produit à la fin du cycle de vie d'un projet, lors de sa clôture. Il doit contenir une description du projet **réalisé** (lequel diffère souvent du projet **planifié**) présentant, par exemple : le concept, les principales étapes, les activités phares et leur nature, les lieu(x) et date(s) de réalisation, les données réelles du projet après sa réalisation, les éléments positifs et à améliorer, l'atteinte ou non des objectifs, un bilan financier (s'il y a lieu) ainsi que toute autre information nécessaire à la bonne compréhension du projet.

Au final, le **projet de jeu lui-même** sera évalué en fonction de la **pertinence et de la justification** des décisions (artistiques, créatives, de gestion de projet) par rapport aux objectifs du cours et non en fonction de prouesses techniques !

RÈGLES DE VIE EN CLASSE

Absences et retards en classe : le travail d'équipe est une composante essentielle de ce cours. La participation de tous est requise, à toutes les étapes. Pour s'assurer de la bonne marche du cours et par respect pour les autres membres du groupe, il est attendu des étudiants et étudiantes qu'ils soient présents et à l'heure pour toutes les rencontres en classe ainsi que pour les rencontres qui auront été planifiées par les équipes de travail. Au-delà de 20 % d'absence, la responsable du cours pourra attribuer la note « échec ».

Téléphones cellulaires, ordinateurs portables, etc. : avant le début de la classe, prière de fermer la sonnerie de

vosre téléphone cellulaire et de tout autre appareil bruyant. Les étudiants et étudiantes pourront apporter leur ordinateur portable en classe et l'utiliser lors des périodes d'atelier et de travail d'équipe sur le projet. Il leur est toutefois demandé de faire preuve de discernement dans l'utilisation de leurs ordinateurs portables, car leur présence nuit souvent à la dynamique de groupe, en particulier lors des présentations et discussions. Lors des périodes de présentations et d'échanges en classe, les ordinateurs portables seront mis de côté. Évidemment, le clavardage ou les communications sur les réseaux sociaux sont interdits en classe.

AUTRES CONSIDÉRATIONS IMPORTANTES

Langue : La rédaction fait partie des compétences de bases de l'historien. Remettre un texte bourré de fautes est inexcusable et inacceptable à la maîtrise et peut entraîner une pénalité de **15 %** sur chacun des travaux.

Travaux en retard : Le cours étant conçu en vue de proposer une expérience réelle en gestion de projet, tous les travaux devront être complétés et remis ou présentés pour évaluation. Négliger la remise d'une composante du cours nuit au reste de l'équipe et compromet la réalisation du projet lui-même.

Présentation des travaux :

Les étudiants et étudiantes pourront trouver les informations relatives à la présentation des références infrapaginales et bibliographies à l'adresse suivante :

<https://www.usherbrooke.ca/histoire/etudiants-actuels/documents-officiels/#c68852-1>

PLAGIAT ET AUTRES DÉLITS

Ces dernières années, une augmentation très marquée des cas de plagiat a été constatée. Le règlement des études définit le plagiat comme suit : « ...*le fait, dans une activité évaluée, de faire passer indûment pour siens des passages ou des idées tirés de l'œuvre d'autrui* ».

Le plagiat constitue un délit sérieux. Selon la gravité du cas, des sanctions disciplinaires seront imposées, allant de l'obligation de reprendre un travail, à l'attribution de la note finale « E » pour l'activité pédagogique.

Vous trouverez ci-après un document informatif préparé par le groupe de travail antiplagiat de l'Université de Sherbrooke à l'attention des étudiantes et des étudiants. Nous vous invitons à le lire et à prendre connaissance du Règlement des études, plus particulièrement la section 9 portant sur les règles relatives à la discipline, que vous trouverez sur le site Internet du bureau du registraire :

<https://www.usherbrooke.ca/registraire/droits-et-responsabilites/reglement-des-etudes/>.

HST779_a19_ja-6

Vous êtes également invités à visiter la page Internet Antiplagiat :

<http://www.usherbrooke.ca/ssf/antiplagiat/> et à participer au Quiz antiplagiat :

<http://www.usherbrooke.ca/ssf/antiplagiat/jetudie/quiz/>.

Voici le document informatif en PDF sur le plagiat approuvé par le Conseil universitaire :

https://www.usherbrooke.ca/ssf/fileadmin/sites/ssf/documents/Antiplagiat/2017-08-25_VRE_Documentinformatif-VF.pdf

Dans tous les cas de plagiat ou de toute autre manoeuvre visant à tromper, une plainte sera déposée auprès de la personne responsable des dossiers disciplinaires de la Faculté et traitée selon la procédure prévue au

Règlement des études. Toute personne reconnue avoir commis un délit se verra imposer une sanction disciplinaire.

BARÈME DE NOTATION

NOTE CHIFFRÉE	LETTRE	POINT	NIVEAU
90 % et plus	A+	4,3	Excellent
85 % - 89 %	AA	4,0	
82 % - 84 %	-	3,7	
78 % - 81 %	B+	3,3	Très bien
75 % - 77 %	BB	3,0	
72 % - 74 %	-	2,7	
68 % - 71 %	C+	2,3	Bien
65 % - 67 %	CC	2,0	
62 % - 64 %	-	1,7	
58 % - 61 %	D+	1,3	Passable
55 % - 57 %	D	1,0	
54 % et moins	E	0,0	Échec

BIBLIOGRAPHIE

Des repères bibliographiques généraux sont proposés ici. D'autres ressources bibliographiques, plus spécifiques aux différents projets à réaliser, sont déposées sur Moodle en cours de session.

1-Etudes du jeu, conception vidéoludique et histoire

- AYERS, Edward L. « The Pasts and Futures of Digital History », 1999. <http://www.vcdh.virginia.edu/PastsFutures.html>.
- BALELA, Majed S., et Darren MUNDY. « Exploring Approaches to the Generation and Representation of Heritage Artefacts in Video Game Contexts ». *Asia Pacific Media Educator* 26, n° 1 (1 juin 2016): 99-112. <https://doi.org/10.1177/1326365X16640347>.
- BODENHAMMER, David J. « The Spatialization of History. A New Web Paradigm ». In *L'histoire contemporaine à l'ère numérique – Contemporary History in the Digital Age*, par Serge Noiret et Frédéric Clavert, 261-73, Peter Lang. Berne, 2013.
- BOGOST, Ian. « The rhetoric of video games ». *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning*, 2008, 117–140. Boltanski, Luc, et Eve Chiapello. *Le Nouvel Esprit du capitalisme*. Paris: Gallimard, 2011.
- CARVALHO, Vinicius Marino. « History and Human Agency in Videogames ». *Gamevironments Special Issue „Gamevironments of the Past“*, n° 5 (2016): 104-31.
- CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York, NY: Routledge, 2016.
- . « Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames ». *Journal of Digital Humanities* 1, n° 2 (2012): 42-46.
- . « The Histories of/in Games ». *ROMchip* 1, n° 1 (1 juillet 2019). <http://romchip.org/index.php/romchip-journal/article/view/70>.
- CHAPMAN, Adam, Anna Foka, et Jonathan Westin. « Introduction: what is historical game studies? » *Rethinking History* 21, n° 3 (29 novembre 2016): 358-71. <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638>.
- CLYDE, Jerremie, Howard Hopkins, et Glenn Wilkinson. « Beyond the “Historical” Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design. » *Loading...* 6, n° 9 (2012). <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/105>.
- COPPLESTONE, Tara J. « Designing and Developing a Playful Past ». In *The Interactive Past*, édité par Angus Mol, Csilla ARIESE-VANDEMEULEBROUCKE, Krijn BOOM H. J., et Aris POLITOPOULOS, Sidestone Press., 85-97. Leiden, 2017.
- COPPLESTONE, Tara Jane. « But that's not accurate: the differing perceptions of accuracy in cultural-heritage videogames between creators, consumers and critics ». *Rethinking History* 21, n° 3 (21 novembre 2016): 415-38. <https://doi.org/10.1080/13642529.2017.1256615>.
- CRAWFORD, Chris. *Chris Crawford on game design*. Indianapolis: New Riders, 2003.
- . *The Art of Computer Game Design*. Berkeley: Osborne/McGraw-Hill, 1984.
- GENVO, Sébastien. « Comprendre et développer le potentiel expressif ». *Hermès, La Revue*, n° 62 (2012): 127-33.
- . *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*. Paris: Editions L'Harmattan, 2003.
- GENVO, Sébastien. « Le game design de jeu vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle ». Thèse de doctorat, Université Paul Verlaine, 2006.
- GILBERT, Ron. « Why adventure games suck ». *The Journal of Computer Game Design* 3, n° 2 (1989): 4-7.
- HAMMAR, Emil Lundedal. « Ethical Recognition of Marginalized Groups in Digital Games Culture », 2015. http://www.academia.edu/download/37793007/Ethical_Recognition_of_Marginalized_Groups_in_Digital_Games_Culture_CameraReady.pdf.
- JENKINS, Henry. « Game Design as Narrative Architecture ». In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, édité par Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin, 118-30. Cambridge: MIT Press, 2004.
- JUUL, Jesper. *The art of failure: an essay on the pain of playing video games*. Playful thinking. Cambridge, Mass: MIT Press, 2013.
- KALTMAN, Eric. « The Construction of Civilization ». In *History of Games International Conference Proceedings*. Kinephanos, 2014. <http://www.kinephanos.ca/2014/civilization/>.
- KAPPELL, Matthew, et Andrew B. R. Elliott, éd. *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- KEE, Kevin. « Computerized History Games: Narrative Options ». *Simulation & Gaming* 42, n° 4 (1 août 2011): 423-40. <https://doi.org/10.1177/1046878108325441>.
- KEE, Kevin, et John Bachynski. « Outbreak: Lessons Learned from Developing a “History Game” ». *Loading...* 3, n° 4 (2009). <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/64>.

KEE, Kevin, Shawn Graham, Pat Dunae, John Lutz, Andrew Large, Michel Blondeau, et Mike Clare. « Towards a Theory of Good History Through Gaming ». *The Canadian Historical Review* 90, n° 2 (2009): 303-26. <https://doi.org/10.1353/can.0.0164>.

KEMPSHALL, C. *The First World War in Computer Games*. Palgrave Macmillan UK, 2015. <https://doi.org/10.1057/9781137491763>.

LELIÈVRE, Edwige. « OFabulis and Versailles 1685: a comparative study of the creation process behind video games on historical monuments », 2016. http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/LELIEVRE_PWH3B_1AUG_2G12.pdf.

MAGNET, Shoshana. « Playing at Colonization: Interpreting Imaginary Landscapes in the Video Game Tropicco ». *Journal of Communication Inquiry* 30, n° 2 (2006): 142-62. <https://doi.org/10.1177/0196859905285320>.

MALABY, T. M. « Beyond Play: A New Approach to Games ». *Games and Culture* 2, n° 2 (1 avril 2007): 95-113. <https://doi.org/10.1177/1555412007299434>.

MARTIN, Jean-Clément. « L'Historien et le jeu vidéo, ou l'inquiétude du garde-chasse ». *Ecrire l'Histoire*, n° 16 (2016): 225-27.

MCCALL, Jeremiah. « Civilization VI, Problem Spaces, and the Representation of the Cree – A Few Thoughts ». *Gaming the Past* (blog), 19 février 2018. <https://gamingthepast.net/2018/02/19/civilization-vi-problem-spaces-and-the-representation-of-the-cree-a-few-thoughts/>.

———. « Navigating the problem space: The medium of simulation games in the teaching of history ». *The History Teacher* 46, n° 1 (2012): 9–28.

———. « Path of Honors: Towards a Model for Interactive History Texts with Twine ». *Epoiesen. A Journal for Creative Engagement in History and Archeology*, 2018. <https://epoiesen.library.carleton.ca/2018/01/21/path-of-honors/>.

METZGER, Scott Alan, et Richard J. PAXTON. « Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past ». *Theory & Research in Social Education* 44, n° 4 (1 octobre 2016): 532-64. <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1208596>.

MILO, Daniel S. « Pour une histoire expérimentale, ou la gaie histoire ». *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations* 45, n° 3 (1990): 717-34. <https://doi.org/10.3406/ahess.1990.278864>.

PROST, Antoine. *Douze leçons sur l'histoire*. Paris: Seuil, 1996.

ROUSE, Richard. *Game Design: Theory & Practice*. Plano: Wordware Publishing Inc., 2001.

RYGIEL, Philippe. « L'enquête historique à l'ère numérique ». *Revue d'histoire moderne et contemporaine* 5, n° 58-4bis (2011): 30-40.

SALEN, Katie, et Eric Zimmerman. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.

SICART, Miguel. « Against Procedurality ». *Game Studies* 11, n° 3 (2011). http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap.

———. « Defining Game Mechanics ». *Game Studies* 8, n° 2 (2008). <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>.

———. « Family Values: Ideology, Computer Games & Sims. » In *DIGRA Conf.*, 2003. <http://www.miguelsicart.net/publications/FamilyValues.pdf>.

SIMIONI, Olivier. « Un nouvel esprit pour le capitalisme : la société de l'information ? » *Revue européenne des sciences sociales. European Journal of Social Sciences*, n° XL-123 (1 juin 2002): 75-90. <https://doi.org/10.4000/ress.616>.

SLOAN, Robin James Stuart. *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. Florida, UNITED STATES: CRC Press, 2015. <http://ebookcentral.proquest.com/lib/usherbrookemgh-ebooks/detail.action?docID=2067932>.

SOLINSKI, Boris. « A la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux ». *Sciences du jeu*, n° 7 (19 février 2017). <https://doi.org/10.4000/sdj.777>.

SPRING, Dawn. « Gaming History: Computer and Video Games as Historical Scholarship ». *Rethinking History* 19, n° 2 (3 avril 2015): 207-21. <https://doi.org/10.1080/13642529.2014.973714>.

TAYLOR, Tom. « Historical Simulations and the Future of the Historical Narrative ». *Journal of the Association for History and Computing* 6, n° 2 (septembre 2003). <http://hdl.handle.net/2027/spo.3310410.0006.203>.

THIBAUT, Mattia, et VINCENZO Casso. « The HGR Framework: A Semiotic Approach to the Representation of History in Digital Games. » *Gamevironments Special Issue „Gamevironments of the Past“*, n° 5 (2016): 156-204.

URICCHIO, William. « Simulation, History, and Computer Games ». In *Handbook of Computer Game Studies*, par Joost RAESSENS et Jeffrey Goldstein, 327-38, MIT Press. Cambridge, 2005.

VENAYRE, Sylvain. « Défaire et faire : jeux d'histoire ». *Écrire l'histoire. Histoire, Littérature, Esthétique*, n° 15 (8 octobre 2015): 239-45. <https://doi.org/10.4000/elh.682>.

VOORHEES, Gerald. « Discursive Games and Gamic Discourses ». *communication 1* 1, n° 1 (2012): 1-21. <https://doi.org/10.7275/R5G15XSM>.

WHALEN, Zach, et Laurie N. Taylor, éd. *Playing the Past : History and Nostalgia in Video Games*. Nashville: Vanderbilt University Press, 2008.

WHITE, Hayden. « Introduction: Historical Fiction, Fictional History, and Historical Reality ». *Rethinking History* 9, n° 2-3 (1 juin 2005): 147-57. <https://doi.org/10.1080/13642520500149061>.

ZAGAL, José P. « Hackers, History, and Game Design: What Racing the Beam Is Not ». *Game Studies* 11, n° 2 (mai 2011). <http://gamestudies.org/1102/articles/zagal>.

2-Ressources générales pour la gestion de projet en histoire

- BLAIS, Andrée. *Réaliser une exposition : guide pratique*. Québec, Service de soutien aux institutions muséales, Direction de la muséologie, Ministère de la culture, des communications et de la condition féminine, 2007. 80 p.
- BOILY, Lise et Marcel A. CHARTRAND. *Conjuguer avec les médias : Les défis inédits du relationniste*. QUÉBEC, Presses de l'Université Laval, 2014. 258 P.
- Boîte à outils. Gestion financière. Entreprises d'économie sociale / OBNL*. Montréal, Comité sectoriel de l'économie sociale et de l'action communautaire, 2013. 1 CD-ROM.
- BOUCHAOUIR, Fouad, DENTINGER, Yannick et Olivier ENGLENDER. *Gestion de projet : 50 outils pour agir*. Paris, Vuibert, 2011, 2^e édition. 335 p.
- CHEVALIER, Claude et Lila SELHI. *Communiquer pour mieux interagir en affaires*. Montréal, Chenelière Éducation, 2014, 3^e édition. 254 p.
- CORRIVEAU, Gilles, dir. *Guide pratique pour étudier la faisabilité de projets*. Québec, Presses de l'Université du Québec, 2012. 504 p.
- CÔTÉ, Line. *Guides pratiques de gestion des ressources humaines à l'intention des institutions muséales*. Montréal, Société des musées québécois, 1996. 140 p.
- CÔTÉ, Michel, dir. (1991), *Musées et Gestion*, Québec, Musée de la civilisation, 170 p.
- CÔTÉ, Michel et Christine ROUTHIER. *Bibliographie sélective en gestion muséale*, Québec, Musée de la civilisation, 1992. 116 p.
- COURVILLE, Nathalie. *Créer des partenariats gagnants : de la commandite aux alliances stratégiques*. Montréal, Éditions Transcontinental, Les Affaires, 2015. 215 p.
- COURVILLE, Nathalie. *Le financement des événements culturels* [en ligne], Consulté le 12 août 2018. http://www.gestiondesarts.com/media/wysiwyg/documents/Courville_Financement.pdf
- DIAZ, Frédéric. *Gérer la sécurité des événements : de la fête de quartier aux grands rassemblements*. Montréal, Éditions Quebecor, 2009. 293p.
- État des lieux du patrimoine des institutions muséales et des archives*. Québec, Observatoire de la culture et des communications du Québec, Institut de la statistique du Québec, 2006-2010. 11 cahiers. <http://collections.banq.qc.ca/ark:/52327/35637>
- FYFE, Micheline. *Guide de gestion des associations d'amis et de bénévoles de musées*. Montréal, R.Q.A.B.M., 2006. 162 p.
- GAREL, Gilles. « Pour une histoire de la gestion de projet ». *Gérer et comprendre*, n° 74 (décembre 2003), p. 77-89.
- GEORGES, Patrick M. *Gagner en efficacité en équipe. Les outils de l'intelligence collective*. Paris, Éditions d'Organisation, 2004. 293 p.
- GENEST, Bernard-André, Thyra W. HILLIARD, Cathy BEAUSOLEIL et François BÉDARD. *Gestion d'événements : principes et pratiques* Laval, Sigma Delta, 2009. 383 p.
- GENEST, Bernard-André et Tho Hau NGUYEN. *Principes et techniques de la gestion de projets*. Laval, Sigma Delta, 2010, 4^e édition. 516 p.
- HEAGNEY, Joseph. *Fundamentals of Project Management*. New York, American Management Association, 2012, 4^e édition. 202 p.
- HUDON, Sébastien. *Ressources bibliographiques en muséologie : sélection d'ouvrages scientifiques et de liens Internet de références sur les activités muséales*. Québec, Direction du patrimoine et de la muséologie, Ministère de la culture, des communications et de la condition féminine, 2008. 80 p.
- INSTITUT DE LA STATISTIQUE DU QUÉBEC. *Culture et communications* [site web]. Consulté le 12 août 2019. <http://www.stat.gouv.qc.ca/statistiques/culture/>
- LARSON, Erik W. *Management de projet*. Montréal, McGraw-Hill Education/Chenelière, Éducation, 2014, 2^e édition. 580 p.
- MAIRESSE, François. *Gestion de projets culturel : conception, mise en œuvre, direction*. Malakoff, Armand Colin, 2016, 218 p.
- MOTOI, Ina et Louise VILLENEUVE. *Guide de résolution de conflits dans le travail en équipe. Pour un autoapprentissage individuel et en groupe*. Québec, Presses de l'Université du Québec, 2016, 2^e édition, 139 p.
- PÉPIN, Richard. *Gestion des équipes de travail. Aidez vos équipes à exceller*. Trois-Rivières, Éditions SMG, 2005. 327 p.
- PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE. *Guide du corpus des connaissances en management de projet. Guide PMBOK*. Newtown Square, Project Management Institute, 2008, 4^e édition. 459 p.
- ROUSSEAU, Vincent. « Des équipes de travail efficaces : ce qu'il faut faire et ne pas faire ». *Gestion*, 34, 2 (été 2009), p. 60-69.

SCHERMERHORN, John R., *et al.* *Comportement humain et organisation*. Saint-Laurent, Éditions du Renouveau Pédagogique Inc., 2006, 3^e édition. 588 p.

TURBIDE, Johanne *et al.* *Notions de base de la gestion financière* [en ligne]. Consulté le 12 août 2019.

http://www.gestiondesarts.com/media/wysiwyg/documents/Turbide_Gestion_finan.pdf

TURBIDE, Johanne. *La gestion stratégique au service de l'institution muséale : guide pratique pour les petites équipes*. Québec, Service de soutien aux institutions muséales, Direction du patrimoine et de la muséologie, Ministère de la culture, des communications et de la condition féminine, 2010. 227 p.

VILLENEUVE, Louise. *Comment travailler en équipe de façon efficace. Guide d'information destiné aux étudiants*. Québec, Presses de l'Université du Québec, 2011, 49 p.