

Vice-rectorat à l'enseignement et à la réussite

**RÉSUMÉ DE L'ÉVALUATION PÉRIODIQUE DU
BACCALAURÉAT EN CRÉATION DE JEUX VIDÉO (7409)**

1. IDENTIFICATION DU PROGRAMME

Nom du programme (code) :	Baccalauréat en création de jeux vidéo (7409)
Nombre de crédits et cycle d'études :	90 crédits, 1 ^{er} cycle
Grade :	Bachelier ès arts, B.A.
Caractéristiques :	Baccalauréat généraliste comportant trois concentrations composées de 30 crédits : art, design et intégration logicielle
Unité de rattachement : (module ou comité de programme)	Module en création et nouveaux médias

2. PROCESSUS D'ÉVALUATION

L'évaluation du programme de Baccalauréat en création de jeux vidéo (7409) a été réalisée en conformité avec les dispositions de la [*Politique institutionnelle d'évaluation périodique des programmes*](#) de l'UQAT. Cette politique prévoit une évaluation interne par un comité formé par le module ou le comité de programme et suivie d'une évaluation externe, le tout complété par l'avis du comité des pairs agissant à titre de comité institutionnel, avis soumis à la commission des études pour adoption.

2.1 Évaluation interne

Le comité d'évaluation interne s'est rencontré à cinq reprises entre le 19 décembre 2019 et le 4 mai 2021 et réunissait les personnes suivantes :

Tableau 1
Composition du comité d'évaluation interne

Codirection du module :	Danny Godin
Professeur:	Simon Dor
Étudiante au programme :	Élisabeth Bréard
Étudiant au programme :	Tassos Karras
Diplômé du programme :	Olivier Rufiange
Chargé de cours :	Christopher Chancey (2019-2020)
Chargée de cours :	Pascale Thériault (2020-2021)
Membre socioéconomique :	Stéphane Desmeules

2.1.1 Collecte des données et taux de réponse

Collecte des données statistiques

Les données statistiques utilisées pour l'évaluation des programmes à l'UQAT sur des indicateurs comme les admissions, inscriptions, durée des études et diplomation proviennent de la Direction de la recherche institutionnelle (DRI) de l'Université du Québec, sous la forme d'une trousse d'évaluation de programme.

Collecte de données quantitatives et qualitatives

De plus, des sondages auprès des personnes diplômées, des étudiantes et des étudiants, des membres du corps enseignant et des entreprises et organismes employeurs ont permis d'évaluer la perception des personnes impliquées quant à l'atteinte des objectifs ou compétences visés, et à l'adéquation du programme face à l'emploi et aux études supérieures. Chaque questionnaire était composé de questions fermées (partie quantitative) et de questions ouvertes (partie qualitative).

Des questionnaires ont été acheminés aux groupes suivants :

- étudiantes et étudiants inscrits à la session d'automne 2020;
- diplômées et diplômés depuis le début de l'offre du programme;
- ensemble du corps enseignant, soit les professeures, professeurs, chargées et chargés de cours œuvrant dans le programme et ayant donné plus d'un cours de trois crédits;
- employeuses et employeurs : tous les connus à l'exception des milieux de stage qui n'ont pas respecté l'entente initiale ou dans lesquels l'environnement de travail a été jugé inadéquat par les stagiaires. Des employeuses et employeurs potentiels ont également été sondés.

L'enquête auprès de ces groupes s'est déroulée entre le 27 octobre 2020 et le 19 février 2021. Les sondages se sont déroulés sur des périodes de trois semaines, sauf celui envoyé aux employeurs qui a duré quatre semaines pour favoriser un meilleur taux de réponse. Trois rappels ont été envoyés pour chaque sondage.

Taux de réponse

Le tableau qui suit présente le nombre de réponses aux questionnaires reçues par rapport au nombre de questionnaires envoyés, ainsi que le taux de réponse qui en résulte. Les seuils de réponse ont été déterminés en lien avec les pratiques d'évaluation périodique des programmes et les seuils statistiques permettant l'établissement de profils de cohortes utilisés dans le réseau de l'Université du Québec.

Tableau 2
Taux de réponse aux questionnaires

Population	Nombre total de personnes sondées (n)	Seuil de réponses (calcul)	Seuil de personnes répondantes (nombre)	Nombre de personnes répondantes final	Taux
Étudiantes et étudiants	207	(pour $n \geq 60 = 20 \%$)	41	42	20 %

Diplômées et diplômés	134	(pour n ≥ 60 = 20 %)	27	29	22 %
Membres du corps enseignant	49	(pour n = entre 13 et 60 = 30 %)	15	17	35 %
Représentantes et représentants des milieux d'emploi ou de stage	34	(pour n = entre 13 et 60 = 30 %)	10	14	41 %

2.2 Évaluation externe

Conformément aux dispositions de la *Politique institutionnelle d'évaluation périodique des programmes* de l'UQAT, le mandat qui a été confié au comité d'évaluation externe consistait à formuler un jugement sur le programme et à recommander des mesures susceptibles d'en améliorer la qualité et la pertinence.

Le comité d'évaluation externe disposait du rapport d'évaluation interne produit par le comité dédié. De plus, il a participé à des rencontres virtuelles avec des représentantes et représentants de l'administration de l'UQAT et des personnes concernées par le programme (membres du corps enseignant, personnes étudiantes et diplômées, directions de module ou du comité de programme et du département, etc.) les 9 et 10 juin 2021. Il disposait ensuite d'un délai de quatre semaines pour rédiger un avis portant sur les aspects suivants :

- appréciation de la qualité du processus d'évaluation interne;
- jugement sur la qualité et la pertinence du programme;
- identification des forces du programme et des aspects à améliorer;
- recommandations.

2.3 Comité des pairs

Le comité des pairs était composé des personnes suivantes : monsieur Bryan Boudreau-Trudel, doyen aux études; monsieur Stéphane Grenier, professeur en travail social; monsieur Hatem Mrad, professeur à l'École de génie et madame Josée Lacroix, coordonnatrice aux programmes.

Les membres du comité ont pris connaissance de l'ensemble du dossier d'évaluation. Le comité s'est réuni le 8 octobre 2021 pour disposer des rapports et avis suivants :

- le rapport d'autoévaluation du Baccalauréat en création de jeux vidéo (13 mai 2021);
- les rapports des trois expertes et expert externes suivants (juillet 2021) :
 - Mme Rilla Khaled, professeure au département de design et arts numériques, Université Concordia;
 - Mme Marie-Josée Legault, professeure associée en relations de travail, TELUQ;
 - M. Claude Cardinal, directeur du développement des talents métiers, Eidos et Square Enix.
- la réaction du Module en création et nouveaux médias au rapport des expertes et expert externes (8 septembre 2021);

- la réaction de l'assemblée départementale au rapport des expertes et expert externes (15 septembre 2021).

2.3.1 Avis du comité des pairs

Le comité des pairs a recommandé à la commission des études de :

- recevoir le rapport d'autoévaluation du programme de Baccalauréat en création de jeux vidéo présenté par le Module en création et nouveaux médias;
- maintenir le Baccalauréat en création de jeux vidéo à l'intérieur de la programmation de l'UQAT et demander au Module en création et nouveaux médias d'entreprendre immédiatement le processus de révision de ce programme conformément aux recommandations qui suivent :
 - Inclure des compétences transversales d'ordres communicationnel (incluant les compétences en communication écrite), organisationnel et collaboratif à l'intérieur des objectifs du programme et de certains cours et spécifier dans les plans de cours ces compétences à développer.
 - Miser sur la gestion de projets pour favoriser le développement des compétences transversales ciblées et mettre en place un mécanisme de suivi pour évaluer le développement de celles-ci.
 - Avec le soutien du Service de la pédagogie universitaire, développer une approche-programme intégrant l'ensemble des objectifs spécifiques et transversaux retenus dans la démarche de révision du programme et la contribution de chacun des cours au développement de ces objectifs. Impliquer les chargées et chargés de cours dans cette démarche de développement d'une approche-programme.
 - Favoriser la cohérence au sein du programme en rédigeant et en adoptant des plans de cours davantage balisés pour chacun des cours.
 - Consolider les trois concentrations du programme en bonifiant les cours existants et en offrant davantage de cours optionnels pour chacune de ces concentrations.
 - Intégrer des éléments de contenu portant sur l'environnement juridique applicable à la pratique professionnelle de la conception de jeux vidéo dans le programme, possiblement par l'ajout d'un cours ou en l'abordant de façon transversale dans des cours identifiés.
 - Promouvoir la diversité et l'inclusion en intégrant des éléments de sensibilisation à ces enjeux dans les cours et en augmentant la diversité au sein du corps professoral. Avec le soutien des ressources en place à l'UQAT

sensibiliser, orienter et outiller les membres du corps enseignant qui pourraient avoir à intervenir sur ces enjeux.

- Mettre en place des moyens pour faire connaître davantage les ressources disponibles à l'UQAT à la population étudiante du centre de Montréal.
- Évaluer la possibilité d'embaucher de nouvelles ressources enseignantes pour combler les besoins découlant de la révision du programme et l'intérêt d'affecter des chargées et chargés de cours aux développements en lien avec les nouvelles tendances.
- Réfléchir à une façon de contribuer au développement des connaissances permettant une meilleure compréhension des réalités autochtones dans le cadre du programme.

2.4 Avis de la commission des études

Le dossier d'évaluation du programme a été présenté aux membres de la commission des études de l'UQAT à la réunion du 11 novembre 2021.

La commission des études a entériné les recommandations du comité des pair et mandaté le conseil de module pour déposer le dossier de révision du Baccalauréat en création de jeux vidéo (7409) au cours de l'année universitaire 2022-2023, en vue d'une implantation à l'automne 2023.