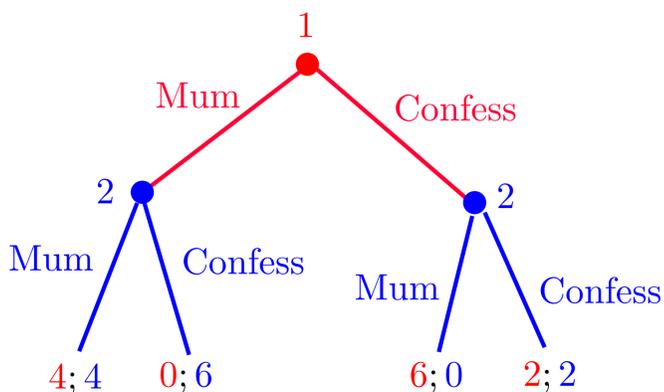


# VERS UNE UNITÉ D'ENSEIGNEMENT INTÉGRÉE EN BLOC 3 BASÉE SUR L'ÉCONOMIE EXPÉRIMENTALE

## OBJECTIFS

Favoriser l'intérêt des étudiants et une compréhension approfondie des concepts de base des cours de théorie des jeux et d'économie industrielle.

Augmenter l'attractivité du programme d'économie de l'Université de Namur.



## RÉALISATIONS

Création d'une **unité d'enseignement intégrée** mettant en œuvre un **apprentissage par problèmes et par projets**

Développer une activité pédagogique étalée sur plusieurs semaines où les étudiants, par petites équipes, jouent en ligne des jeux issus d'expériences développées en économie comportementale

Création d'une plateforme web de jeux d'économie expérimentale

*Je suis en charge d'une matière (la théorie des jeux) que l'on peut pratiquer en jouant, pourquoi s'en priver ?*



Développer l'approche-programme

Axe  
**01**

Développer les méthodes actives

Axe  
**02**

Développer la transversalité, l'interdisciplinarité et l'ouverture sur le monde

Axe  
**03**

Évaluer les acquis en cohérence avec les objectifs et les méthodes pédagogiques

Axe  
**04**

Informier et favoriser les échanges sur les initiatives pédagogiques

Axe  
**05**

## PUBLIC CIBLE

Bachelier en économie (Bloc 3)

## PUNCHEURS



Benoit  
DECERF

## FACULTÉ/DÉPARTEMENT/UE

Faculté des sciences économiques, sociales et de gestion

Département des sciences économiques

UE : Théorie des jeux (ECGE\_B362)

Economie industrielle (ECGE\_B262)