Licence Professionnelle Métiers du jeu vidéo

Fascicule 2022 - 2023

Sommaire

Organisation de l'UFR 1 1
Maquette 2
Objectifs de la formation 3
Qualifications stratégiques 4
Déroulement de la LPMJV 5
Descriptifs des enseignements 6
Les événements de la LPMJV 20
Les partenaires 21
L'équipe pédagogique 22

UFR I

Lettres, art, philosophie, psychanalyse

Direction

Directrice Corinne Saminadayar-Perrin	corinne.saminadayar-perrin@univ-montp3.fr	Bât H 112 B
Responsable de l'administration et du pilotage Laurence Pondaven	ufr1@univ-montp3.fr	Bât H 112 C

Scolarité

Responsable scolarité Katia Beaufils de Saint-Vincent	04.67.14.25.67 katia.beaufils@univ-montp3.fr ufr1@univ-montp3.fr	Bât H 113
Responsable des admissions Anne-Pierre Lubrano	04.67.14.55.37 admissions.ufr1@univ-montp3.fr	Bât H114
Pôle Stages Nicolas Magallon	04.67.14.55.43 stages.ufr1@univ-montp3.fr	Bât H114

Secrétariat

Licence Professionnelle Métiers du Jeu Vidéo Andréa Utéza	04.67.14.25.12 lp.jeu-video@univ-montp3.fr	Bât H 115

LPMJV

Calendrier

Semestre 5	Semestre 6	Stage
Septembre à décembre	Janvier à fin mars	Avril à septembre

Maquette

Semestre 5

	HTD	ECTS
U5AJV5 Sciences des Arts appliquées aux jeux vidéo	39h	6
U5BJV5 Game design : pratiques théorisées	39h	5
U5CJV5 Technologies des jeux vidéo : langage et prototypage	36h	3
U5DJV5 Initiation aux outils d'infographie 2D	36h	3
U5FJV5 Gestion de projets : méthodes agiles et participatives	39h	5
U5GJV5 Projet tutoré Moteur de jeu et travail collaboratif - Expressivité du gameplay	66h	5
[.....] Culture du jeu vidéo : rencontres pro'	36h	1
U5HJV5 Anglais spécialisé	39h	2

Semestre 6

U6DJV5 Expériences joueurs et ergonomie : User Research design	39h	4
U6CJV5 Level design : pratiques théorisées	39h	3
U6AJV5 Introduction aux technologies des jeux vidéo : langage et prototypage	36h	3
U6BJV5 Initiation aux outils d'infographie 3D	36h	3
U6EJV5 Projet tuteuré Conception – Pré-production - Production	90h	9
[.....] Culture du jeu vidéo : rencontres pro'	30h	2
U6FJV5 Stage et autres modalités d'insertion professionnelle		6
Total	600 HTD	30 ECTS

Objectifs

Objectifs

Former des professionnels en conception et en coordination de projets vidéoludiques

Conception, Développement et Prototypage, Infographie 2D / 3D, Gestion de projet agile, Analyse d'usage, Assurance qualité de l'expérience-joueur.

A la manière d'une école
Exercices de game design, développement de jeu vidéo, constitution d'un portfolio, acquisition d'une bonne culture du milieu professionnel du développement et de l'édition du jeu vidéo.

Mais aussi à l'Université
Sciences du jeu, culture générale et artistique, créateur de méthodologies et potentiel de créativité, autonomie et esprit critique.

La formation est complétée par un stage de 4 à 6 mois en entreprise qui permet de consolider et d'appliquer les méthodologies et les outils vus en cours.

Filière JV Jeux Vidéo

Université Paul Valéry Montpellier 3 Département Arts plastiques

Qualifications

Savoir-Faire & Savoir-Être

- Imaginer, concevoir, modéliser des récits et des systèmes interactifs et les mettre en images.
- Communiquer de manière pluridisciplinaire avec les différents corps de métiers dans une situation de production, au sein d'une équipe.
- Maîtriser les techniques d'écritures interactives et collaboratives.
- Connaître la culture du game design, de l'informatique, de l'infographie et des savoirs associés.
- Coordonner une production vidéoludique et assurer la gestion de projets à fort indice créatif.
- Connaissance organisationnelle de l'industrie des jeux vidéo.

Light Souls,
Alexandre Gomes-Ferreira, Lorenzo Coper, Marie Abrino, Thomas Yvorel

Organisation

ORGANISATION

Contenu de la formation

Théories,
Méthodologies, Outils

Mise en pratique en TD
sur des exercices
progressifs

Processus itératif

Projets tutorés
Mise à l'épreuve des
compétences

GAME JAM
Accélérateur de compétences

RENCONTRES PRO'

STAGES

MODALITES D'IMMERSION
PRO.

Application et adaptation des
compétences au milieu
professionnel

Contenu additionnel de la formation

Objectif de la formation

Descriptif des enseignements

ENSEIGNEMENTS

TU5ALPJV

SCIENCES DES ARTS APPLIQUÉES AUX JEUX VIDÉO

Thierry Serdane (19h)

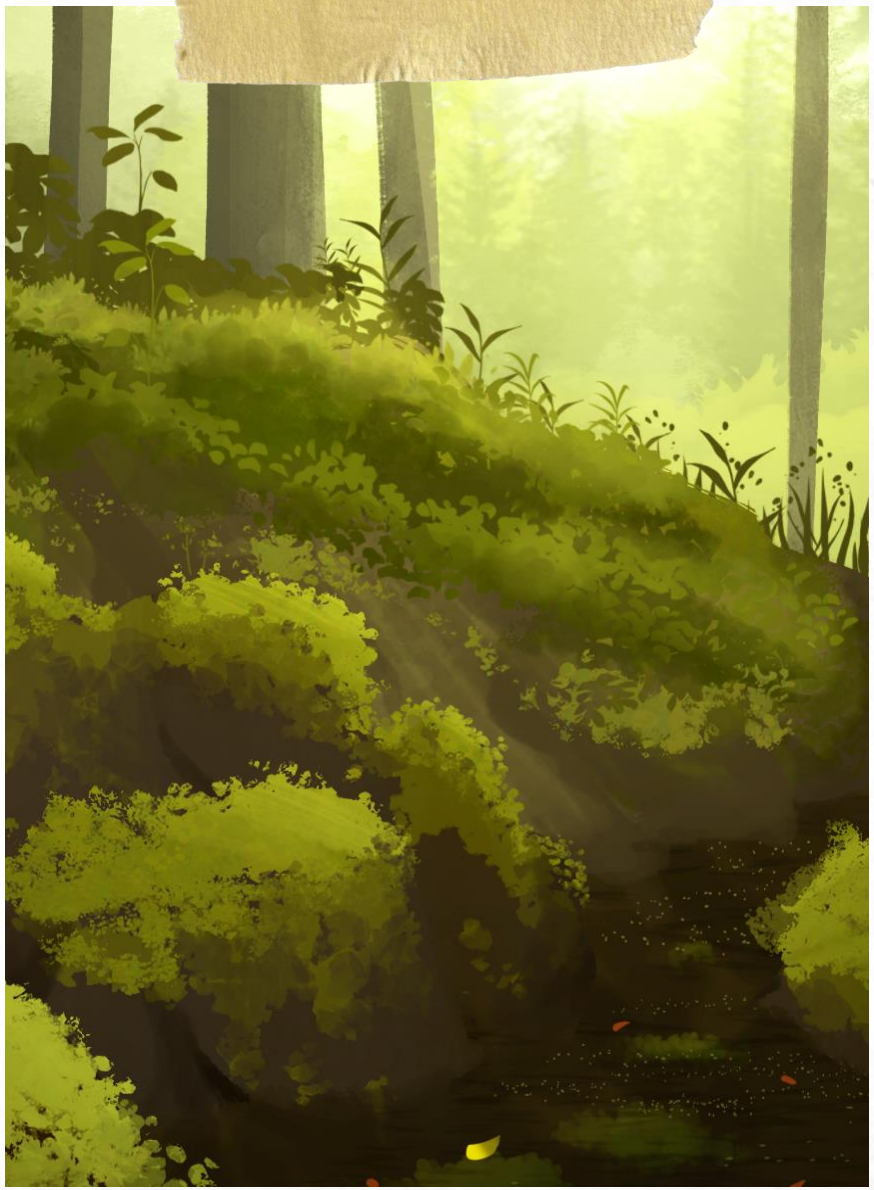
Aborder le jeu vidéo du point de vue des Arts plastiques, c'est considérer que ses productions, toutes numériques soient-elles aujourd'hui et de par l'interactivité qu'elles impliquent, continuent à confronter les corps, et les objets. Cette matérialité, ce registre de tension, permet de convoquer quelques-unes des théories qui interrogent ces rapports. Théories des modes d'existence des objets et des œuvres, théories de la médiation, théories de la perception seront notamment abordées sous forme d'introduction à ce domaine. Par ailleurs, le jeu vidéo comme médiateur donne accès à des mondes imaginaires parfois sophistiqués. Quelques concepts communs à d'autres formes de fiction sont également abordés et mis à l'épreuve de la conception de jeux vidéo. Surtout ce cours sera l'occasion de mettre à l'épreuve son appétence pour engager une recherche en Arts plastiques à partir du médium jeu vidéo. Le cours sera organisé dans cette démarche. Aussi, au-delà du thème présenté le cours s'inscrit comme une introduction à la recherche.

Bibliographie

Etienne Souriau, *Les différents modes d'existences*, 1943.
Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, 1958.
Jean Gagnepain, *Introduction à la théorie de la médiation*, 1994.
Jean Yves Kerbrat, *Manuel d'écriture des jeux vidéo*, 2006.
Paul Valéry, *Introduction à la méthode de Léonard de Vinci,* 1894.

Evaluation

Un travail individuel sous forme de projet de jeu (sans réalisation) questionne un ou plusieurs concepts évoqués en cours. Il est attendu une démonstration pertinente de l'adéquation du (des) concept(s) choisi(s) avec les problématiques posées par le jeu envisagé.



Marie Abrino

ENSEIGNEMENTS

TU5ALPJV

SCIENCES DES ARTS APPLIQUÉES AUX JEUX VIDÉO

Claire Siegel & Florian Cossart (20h)

Les jeux vidéo mettent en scène des représentations formelles et ludiques qui excèdent le cadre de la fiction. En se penchant dessus, il est possible de brosser le portrait de l'esprit du temps [Morin, 1962] de cette industrie culturelle [Adorno, Horkheimer, 1947]. Par des figures et des structures récurrentes, que ce soit par des choix graphiques ou mécaniques, les jeux vidéo créent de nouveaux mythes et de nouvelles idoles participant à la construction des préoccupations des individus contemporains. Le jeu vidéo, disséminé dans la vie de l'*homo ludens*, se caractérise par des thèmes répétés dans de nombreuses fictions. Du masculin militarisé à la princesse en détresse, ou encore, du rêve américain au post-apocalyptique, l'industrie du jeu vidéo utilise des archétypes significatifs. Afin de maîtriser et de dépasser ces représentations, le cours s'articule autour d'une analyse du jeu vidéo *Overwatch* [Blizzard, 2015] à travers ses personnages et leur détournement [Internationale Situationniste, 1956] s'appuyant sur la méthodologie sociocritique [Cros, 2003].

Bibliographie

Adorno Theodor, Max Horkheimer, *KULTURINDUSTRIE*, Paris, Allia, 2012 [1947].
Cros Edmond, *La sociocritique*, Paris, L'Harmattan, 2003.
Morin Edgar, *L'esprit du temps*, Paris, Grasset Fasquelle, 1962.
Debord Guy, Wolman Gil J. , *Mode d'emploi du détournement*, 1956.
Genvo Sébastien, « Du rôle de la masculinité militarisée dans la médiation ludique sur support numérique », *Quaderni* n°67, 2008.
Fortin Tony, Trémel Laurent, *Mythologie des jeux vidéo*, Paris, Le Cavalier Bleu, 2009.

Evaluation :

- Analyse critique d'un personnage d'Overwatch.
- Détournement du même personnage.
- Présentation d'un charadesign détourné et augmenté (background, gameplay) sous la forme d'un scope vision.

Marie-Amélie Delerue, Nolan Pradelle, Teddy Russo, Valy Bru

ENSEIGNEMENTS

TU5BLPJV

Game design : pratiques théorisées

Claire Siegel (39h)

L'objectif du cours est de constituer un book composé uniquement de documents de *game design* (one page document, concept document, game design document, scope vision, etc.) attestant d'une maîtrise des principaux outils de conception mais aussi d'un esprit critique : rational game design, critical play, rhétorique procédurale, etc. Les cours sont composés d'exercices permettant de s'essayer à de la conception industrielle, indépendante et expérimentale de jeux vidéo et de développer une plasticité dans la production de concepts de jeu. Ces exercices s'appuient sur un certain nombre de contraintes visant à mettre en relation les concepts étudiés en cours. L'ensemble de ces cours s'inscrit comme une gymnastique intellectuelle en game design et demande une implication constante dans ce domaine.

Bibliographie

Albinet Marc, *Concevoir un jeu vidéo*, Paris, FYP, 2010.
Schell Jesse, *L'Art du game design*, Paris, Pearson, 2010.
Bogost Ian, *Persuasive games, The expressive power of videogames*, Cambridge, MIT Press, 2007.
Flanagan Mary, *Critical Play, Radical game design*, Cambridge, MIT Press, 2009.
Björk Staffan, Holopainen Jussi, *Patterns in game design*, USA, Charles River Media, 2005.
Koster Raph, *A Theory of Fun*, Scottsdale Arizona, Paraglyph Press, 2005.
McEntee Chris, « Rational Design: The core of *Rayman Origins* », Gamasutra, 2012.

Evaluation :

- Document de RGD ;
- Scope Vision ;
- Concept Document.

Félix Rebouillat

ENSEIGNEMENTS

TU5CLPJV

TECHNOLOGIES DES JEUX VIDÉO

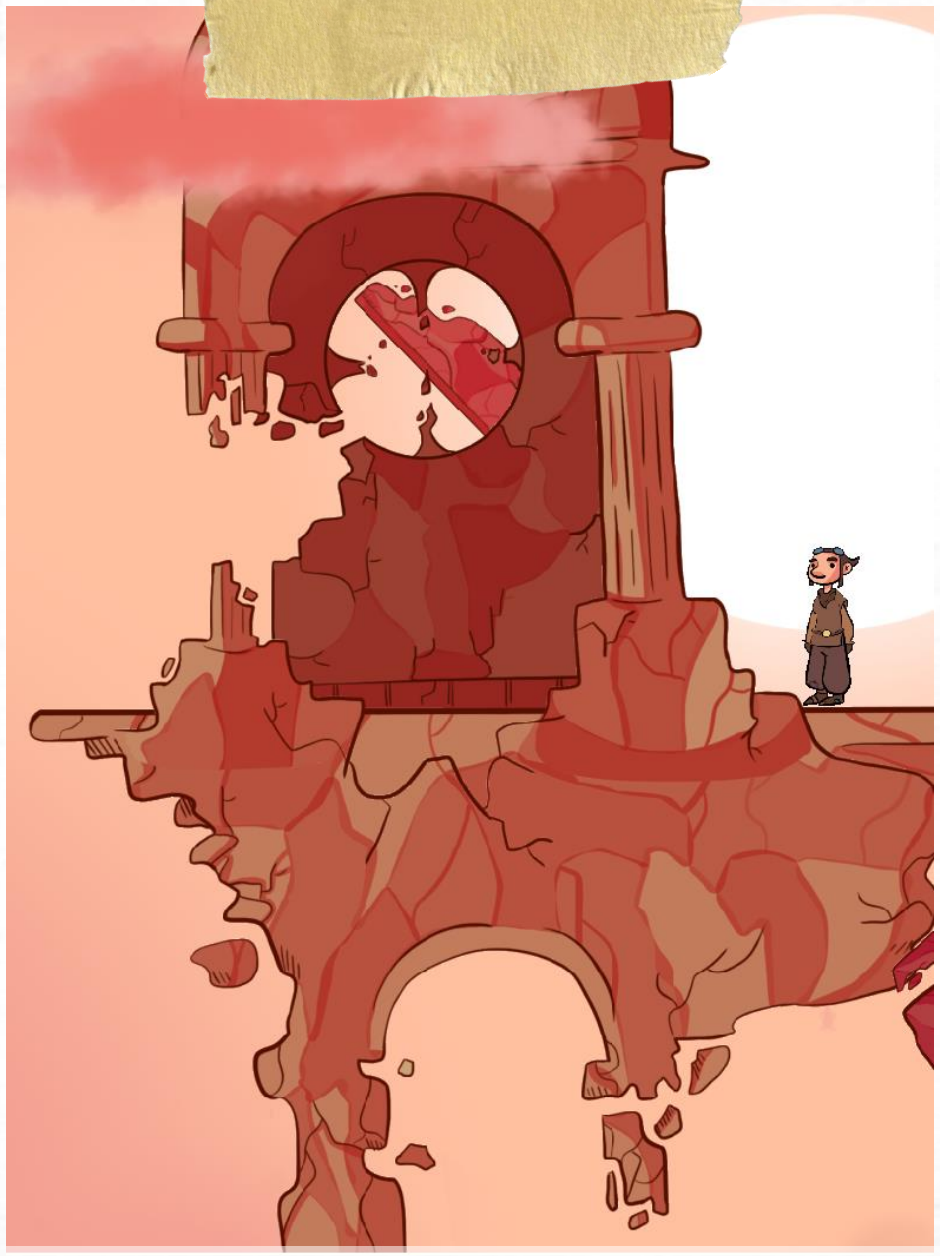
Thierry Serdane & Patrice Cervellin
(36h)

Le jeu vidéo comme tout autre médium, peinture, sculpture, image fixe ou animée, son, existe et prend forme quand lors de son processus de création, imagination, sensibilité, conception, techniques et technologies se confrontent et s'associent pour lui donner son pouvoir de médiation. Ce cours s'intéresse dans un premier temps à la place et à l'histoire de ces technologies dans ce processus. L'accent est mis sur la notion de moteur de jeu et son évolution d'un point de vue pratique mais aussi culturelle. Dans un second temps, le cours s'attache à définir un modèle canonique avec lequel, quel que soit l'ambition ou le style des projets, les technologies s'articulent.

Dans un troisième temps, une expérimentation est menée pour traiter un classique à partir de technologies différentes abordées pour l'occasion : Framework graphique avec script visuel d'un côté et Langage de programmation brut de l'autre. Les étudiants acquièrent ainsi une souplesse dans l'utilisation des moteurs de jeux et des langages par association de résolution de problème dans une perspective d'adaptation pertinente des outils. Le jeu support utilisé et servant à la fois de socle d'apprentissage et de référence mobilise l'ensemble des techniques à mobiliser pour l'exercice qui utilise les mêmes principes pour réaliser une variante du jeu de base. Cette année le jeu pris en référence est un jeu de « massacre » sur le principe assiégeants /assiégés. Deux grands principes, la machine de siège et la destruction des constructions ciblées.

Evaluation :

Réalisation d'un prototype qui respecte les algorithmes définis initialement et propose un modèle fonctionnel de machine de siège et un autre de destruction, de construction. Sur la même base algorithmique et en fonction de l'appétence, de la sensibilité à un mode d'écriture plutôt qu'à un autre, le choix d'utiliser le Framework ou le langage brut enseigné est libre. Evaluation individuelle



Lou Lacroix (Hikaria)

ENSEIGNEMENTS

TU5DLPJV

INITIATION
AUX OUTILS D'INFOGRAPHIE 2D

Patrice Menconi (39h)

Les cours d'introduction aux outils d'infographie 2D mêlent l'apprentissage d'un logiciel de création graphique (Adobe Photoshop) avec des objectifs de conception définis et alterne le travail en cours avec des exercices en autonomie. Ils aborderont des notions primordiales au jeu vidéo nourries par des exemples et de la documentation ciblée en fonction du travail demandé. La pratique du dessin d'observation anatomique et la prise de vue photographique seront abordées comme support à la création numérique.

Evaluation :

- Character Sheet
- Planche de tendance
- Réalisation d'un environnement
- Création d'une interface de jeux
- Création d'effets de feedback (animation)

Félix Rebouillat

ENSEIGNEMENTS

TU5ELPJV

GESTION DE PROJET
LES MÉTHODOLOGIES AGILES ET PARTICIPATIVES

Emmanuelle Jacques & Olivia Levet (39h)

Ce cours est une introduction aux méthodologies agiles et participatives 7-3-1 et Scrum qui cible l'apprentissage du travail en collectif et la coordination de différents corps de métiers au sein d'une même production.

Après avoir exploré les principes généraux et outils d'application des méthodologies, les étudiant.es sont invité.es à expérimenter leurs applications lors du développement d'un *newsgame* en groupe, à partir d'un article d'actualité. La méthode du 7-3-1 est utilisée en design d'interaction et conception centrée joueur, elle permet en croisant différents outils en ingénierie des interfaces d'améliorer les conditions d'un « travailler ensemble », et même parfois de faire émerger de l'intelligence collective. Cette méthode créative de gestion d'équipe désire éviter les mises en performance créatives et les dominations relationnelles en s'inspirant de la méthode GENEX de Ben Shneiderman. Elle est un processus itératif et une boîte à outils : maquette papier, wall communication, schémas, prototype basse fidélité, one page document. Elle permet de rythmer en instituant différents espaces de création et de concrétiser rapidement des idées. Elle précède et se coordonne avec des approches agiles comme Scrum (itération, adaptabilité, souplesse, transparence).

Evaluation :
Réalisation d'un prototype basse fidélité (une maquette papier interactive sur vidéo) et d'un *Game Design Document* par groupe, en ayant recours aux méthodologies agiles et participatives. Un journal de bord en format libre servira de compte-rendu du suivi de projet au fil des séances.

Adèle Meunier, Julien Basque, Julia Blancke, Pierre Poulard.

ENSEIGNEMENTS

TU5ELPJV

PROJET TUTEURÉ

Axell Boué, Thierry Lhôte
Claire Siegel & Florian Cossart
(66h)

TE51LJV Moteur de jeu et travail collaboratif

Ce cours débute par une initiation à la programmation et au prototypage avec le moteur de jeu Unity, en 2D et en 3D. Il explore les bases du langage de programmation C#, l'interface et les outils principaux du logiciel, et notamment l'outil Probuilder, qui permet de construire des niveaux en 3D directement dans l'éditeur de scènes. S'étendant sur le début du semestre 2, la première partie du cours comprend quelques exercices techniques pour manipuler le moteur, puis sous la forme de la réalisation d'un cadavre exquis de jeux, en groupe.

TE52LJV Expressivité du gameplay

De manière coordonnée avec le travail mené en Moteur de jeu et travail collaboratif, les étudiants seront invités à réaliser un premier projet tutoré autour de la notion de *Unmake*. L'objectif sera de choisir et d'analyser de manière critique, en faisant appel aux concepts étudiés en sciences des arts, un jeu vidéo récent AAA, ou III, et d'en proposer un détournement retro expressif. Les étudiants réalisent un prototype du jeu, avec le moteur de leur choix, afin d'illustrer de manière efficace le *gameplay* imaginé.

Evaluation :

- Analyse critique et game design document d'un jeu AAA ou III.
- Réalisation d'un prototype illustratif du gameplay.

Félix Rebouillat, Carton Anaïs, Enault Niels, Arundell Marleine

ENSEIGNEMENTS

TU5FLPJV

CULTURE DU JEU VIDÉO

Rencontres professionnelles – coordonnées par l'équipe pédagogique

Le cours accueille un ensemble de professionnels des métiers du jeu vidéo afin de permettre la découverte de différents savoir-faire et d'aiguiller les étudiants sur la recherche de leur identité professionnelle. Chaque cours est constitué d'une présentation de l'intervenant invité ainsi que d'une base théorique et méthodologique mise en pratique lors d'un workshop de trois heures à la fin de la journée. Ces mises en situation métiers sont évaluées par l'intervenant et les responsables de l'enseignement sous la forme de production réalisée en cours (documents professionnels ou petits exercices techniques s'ajoutant aux portfolio des étudiants, présentations orales).

Evaluation :

- Mission Design Document ;
- Conception d'une escape game ;
- Protocole et rapport de playtest ;
- Conception de jeux de société ;
- Création d'un plan marketing ;
- Etc.

Rubens Fournier, Loup Francineau, Anaïs Carton

ENSEIGNEMENTS

TU5HLPJV

ANGLAIS

Louis-Laurent Montaldot
(39h)

This course has for main purpose to develop each student's oral skills, not only in English. English is nothing but a tool to communicate. In today's professional environment, being able to communicate is paramount. We will then focus on two main points. First how to organize oneself; and then how to manage, or cope with, oral presentations. Stress, topic, voice …

We will practice in English most of the time, whether in groups or in front of an audience so that each student gets a chance to work on her/his skill set. We will use the Video Games World as a basis: news, articles, videos and lectures will be used to improve the English Level of each student.

Evaluation :
Rendus :
- Oral presentation
- Pitch
- Article

Barème (pour les deux exercices) :
- Oral Presentation : 20
- Pitch : 5
- Article : 10

Pitch - Anglais

"First I lost my job, then my place. It went very fast, i didn't have time to understand to get back on my feet.

I found myself in the street, it's been 3 months now.

It's not easy to find food : hunger comes back very quick.
Sleeping is harder… Anyway you never really sleep, you never safe even less when you are alone.

And then there is winter, it's get colder every day : you gotta find a warm place daily.

But the worst i think is the feeling of being invisible for people. You must bear the crowd's hypocrisy which pretends not to see you or plainly avoids you.

And it goes on like that every day.

But sometimes, someone answers and looks at you. And this person is completely different, you suddenly feel like you are alive, you know ?

It feels better."

Inconspicuous
Tristan Cazaméa –Antonin Vigneron – Guillaume Laurent – Arthur Roche

ENSEIGNEMENTS

TU6ALPJV

EXPERIENCE JOUEURS ET ERGONOMIE

USER RESEARCH DESIGN

Emmanuelle Jacques et Donat Birh
(39h)

Un jeu se construit sur des intentions d'expériences. Pour que les joueurs finaux entrent dans un jeu et s'y immergent, ces intentions doivent être saisies, plus ou moins consciemment. Pour un jeu, se faire comprendre est dès lors l'étape déterminante sur la route du Fun.
Le principe de la Games User Research est de répondre à ce besoin tout au long du cycle de vie d'un projet, de ses balbutiements à son suivi post-lancement. Si les étudiants ne se destinent pas forcément à devenir Games User Researcher, ils visent tous à créer des jeux, jeux qui seront joués par d'autres personnes qu'eux-mêmes.
Ce cours abordera également les techniques de l'UX design et questionnera l'approche du plaisir ludique issu de la psychologie cognitive dans le développement du jeu vidéo, de la catégorisation des joueurs aux *player's style* adaptatifs de plus en plus usités.

Bibliographie :

Hodent, Célia, Dans le cerveau du gamer, Neurosciences et UX dans la conception de jeux video, Hors collection, Dunod, Juin 2020
Isberter katherine , Schaffer Noah, Game Usability , advice from the experts for advancing the player expérience, edt . MK, 2008
Murphy C., Chertoff D, Guerrero M., Moffit K., DESIGN BETTER GAMES! FLOW, MOTIVATION, & FUN
Norman, Donald A. (1986), «Cognitive Engineering » in Norman, D. & Draper, S., eds, User Centered System design. New perspectives on Human-Computer Interaction, L Erlbaum ASS. Publishers, Hillsdale, NJ, p. 31-61.
Jull, Jesper, A casual revolution, reinventing video game and their players, The MIT Press, 2010.

Evaluation :

Appliquer au projet tuteuré de fin d'année le cours se structurera autour d'exercices allant de l'apprentissage des techniques de l'UX design, des taxonomies des joueurs, à la mise en place des protocoles de playtests.

Playtest

Sessions

Nous avons réalisé plusieurs sessions de playtest afin de réaliser nos objectifs :

- Un joueur n'ayant pas réalisé le tutoriel
- Un joueur ayant réalisé le tutoriel
- Deux joueurs ayant réalisé le tutoriel et jouant en coopération

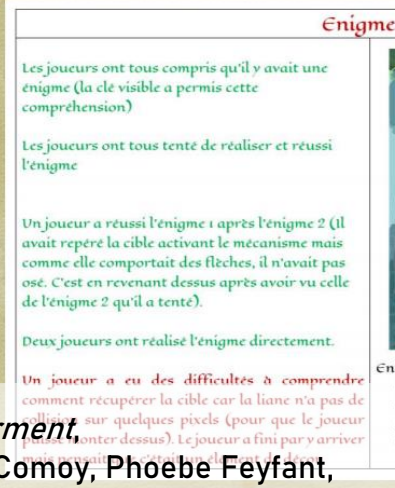
Durant ces sessions, nous avons demandé à nos deux premiers joueurs de décrire chaque étape de leur parcours (think aloud).

Nous avons observé ces joueurs et reporté nos observations dans un tableau.

Nous avons également reporté leur commentaires et les avons enregistré.

Suite aux playtest, nous avons récapitulé les réussites et dysfonctionnements dans un document détaillé.

Le but était d'avoir le plus de détails possibles par énigmes pour comprendre d'où venaient les incompréhension ou les échecs et à quoi ils étaient dus.



Enigme

Les joueurs ont tous compris qu'il y avait une énigme (la clé visible a permis cette compréhension)

Les joueurs ont tous tenté de réaliser et réussi l'énigme

Un joueur a réussi l'énigme 1 après l'énigme 2 (il avait repéré la cible activant le mécanisme mais comme elle comportait des flèches, il n'avait pas osé. C'est en revenant dessus après avoir vu celle de l'énigme 2 qu'il a tenté).

Deux joueurs ont réalisé l'énigme directement.

Un joueur a eu des difficultés à comprendre comment récupérer la cible car la liane n'a pas de collision sur quelques pixels (pour que le joueur puisse monter dessus). Le joueur a fini par y arriver

Avant qu'ils s'endorment,
Aurélie Couraud, Corry Gomez, Lara Comoy, Phoebe Feyfant, Guilhem Serrié, Pierre Richou

ENSEIGNEMENTS

TU6BLPJV

Level Design : pratiques théorisées

Emmanuelle Jacques (39h)

Ce cours se donne comme objectif d'explorer les compétences du level design en partant des descriptifs de postes dans les annonces de recrutement. L'atelier se déroule par modules composés d'un cours théorique et d'une mise en pratique des concepts. Nous explorerons les nouvelles écritures numériques et vidéoludiques par le prisme de l'espace. Le labyrinthe sera saisi comme outil qui permet de transformer l'espace de jeu en structure ludique. Dans le jeu de l'oie en tant que jeu de l'entendement, il symbolise un parcours progressif où le joueur renforce ses propres connaissances dans le but d'arriver à destination. Dans les jeux vidéo de parcours comme Tomb Raider, l'espace-labyrinthe se transforme en structures mouvantes. Cet atelier se terminera sur une présentation des travaux réalisés, un échange sur les enjeux de standardisation de la création et les moyens de résister à la désémantisation de notre société contemporaine.

1er atelier / Rythmes, gabarits, progression des difficultés et rational level design : les notions abordées seront la mises en place des gabarits et walkthrough, en travaillant les notions d'espaces de C. Tottens et en sécurisant la difficulté des niveaux.
Pratique : conception papier des différents gabarits, rythmes et espaces. Tableaux RLD et contrôle de l'accessibilité, de la compréhension et du niveau de difficulté.
2e atelier / Narration environnementale : les notions abordées seront les espaces évocateurs, la narration embarquée dans les objets et l'environnement, la sémiologie et les affordances.
Pratique : jeu vidéo d'exploration, point'n click. Conception papier des cartes et environnements. Travail de la déambulation et de la verticalité. Mise en place des caméras et de la quête gagnante.
3e atelier / Flowcharts des mécaniques, de la narration et de l'interaction : De Brenda Brathwaite à Chris Crawford en passant par Henry Jenkins. Les notions abordées seront : écriture algorithmique, structures narratives, narration spatiale, design d'interaction.
Pratique : réalisation dans un logiciel de visual scripting de la structure d'un jeu narratif.

Bibliographie

Jenkins, Henry, "Le game design, une architecture narrative", Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (dir.) *First Person : New Media as Story, Performance, Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 118-130.
Crawford Chris, "The algorithm is the message", in http://www.erasmatazz.com/library/game-design/the-algorithm-is-the-messag.html
Eco Umberto, *De l'arbre au labyrinthe, Livre de poche, 2011.*
Brathwaite, Brenda, Sharp, John, "The Mechanic is the Message: A Post Mortem in Progress", IGI Global 2010.
Totten, W. Christopher, *An Architectural Approach to Level design*, CRC Press, 2014.

La psychose en rose,
Rémi Décorne, Sarah Chourouq, Kiana Legras, Emmanuel Barbaut

ENSEIGNEMENTS

TU6CLPJV

INTRODUCTION AUX TECHNOLOGIES DES JEUX VIDÉO

Patrice Cervellin & Thierry Serdane (36h)

L'objectif de ce cours est de rendre les étudiants capables de réaliser un mini jeu vidéo complet. Sur la base du projet réalisé au premier semestre, le cours propose de poursuivre en exploitant notamment la notion d'héritage, de développer le prototype réalisé en l'enrichissant d'un mode multijoueur (2), les assiégés pouvant se défendre et les attaquants se dotant de mobilité et de variantes des machines de siège. Il s'agit donc de construire un gameplay par addition de fonctionnalités et de veiller à l'équilibrage propre au jeu concurrentiel. L'accès aux moteurs physiques est approfondi.

Evaluation
Le prototype complété doit aboutir à un jeu fini. Jeu multi, au moins une machine de siège au fonctionnement original par rapport au premier semestre, mobilité de certaines machines. Une attention particulière sera portée sur les possibilités de tactique et stratégie offertes et à l'équilibrage. Le choix d'utiliser le Framework ou le langage brut enseignés est toujours libre et non conditionné par le choix du premier semestre. La qualité attendue doit permettre de renforcer le portfolio. Evaluation individuelle

Tristan Hilaire

ENSEIGNEMENTS

TU6DLPJV

INTRODUCTION AUX OUTILS D'INFOGRAPHIE 3D

Laurent Bui (36h)

Depuis les années 90, les jeux vidéo ont connu un bouleversement tant dans leurs aspects graphiques que dans leurs design global avec l'arrivée de la 3D. De plus en plus recherchée dans les jeux vidéo industriels comme indépendants, la 3D qu'elle soit réaliste ou low poly est caractéristique du jeu vidéo.

L'objectif de ce cours est de permettre aux étudiants de prendre en main un logiciel de 3D (Blender) et d'apprendre le processus de création d'assets 3D. Cela inclut donc la modélisation, le texturing (dont l'UV/Mapping), le rigging, l'animation.
D'autres aspects seront visités dans ce cours comme l'intégration d'assets 3D dans un moteur de jeu et les différentes techniques pour adapter ces dites intégrations.

Evaluation :
- Modélisation
- Texturing
- Rigging et Animation

My-Loan Lam

ENSEIGNEMENTS

TU6FLPJV

PROJET TUTORÉ

Claire Siegel, Emmanuelle Jacques, Thierry Serdane, Patrice Cervellin, Olivia Levet, Axell Boué, Patrice Menconi, Florian Cossart

Le projet tutoré constitue le projet le plus conséquent de l'année. Sur cinq semaines, il délivre une expérience fondamentale et intense simulant la vie d'un petit studio en équipe. Organisé en *sprints* autour des enseignements dispensés tout au long de l'année, tout en veillant à une éthique de l'environnement de travail au sein des équipes, chaque étudiant se positionne sur le sujet de son choix et son métier de prédilection (compétences première et secondaires). Les projets tuteurés aboutissent à une présentation du concept de jeu ainsi qu'à la démonstration de 10 minutes de *gameplay* jouée en direct devant un jury professionnel d'acteurs fondateurs du milieu du jeu vidéo et de l'équipe pédagogique.

Evaluation :

- Game Design Document ;
- Prototype
- Présentation ;

L'évaluation est soumise à un jury professionnel et pédagogique. Les présentations sont habituellement ouvertes au public mais peuvent être restreintes pour raison sanitaire.

Radio Rebelotte

Clément Orlandini, Alexandre Gomes-Ferreira, Pierre Marché, Hippolyte Follenfant, Léni Marrot

ENSEIGNEMENTS

TU6GLPJV

STAGE & AUTRES MODALITÉS D'INSERTION PROFESSIONNELLE

SCUIO-IP & Claire Siegel

La recherche de stage s'effectue sur les deux semestres. Au premier semestre le SCUIO-IP propose l'A2P, un accompagnement au projet professionnel en formant les étudiants à la lecture des annonces de stage, à la création d'un CV efficace et à la mise en situation d'entretien.

Au deuxième semestre les étudiants sont accompagnés dans une recherche stratégique chaque début de semaine afin de construire une identité professionnelle à travers leur CV, leur portfolio et leur lettre de motivation. En sus de ces éléments, un certain nombre d'exercices est proposé afin de préparer chacun aux tests qui précèdent souvent les entretiens d'embauche.

Le stage est complémentaire de la formation, pouvant s'étendre de 4 à 6 mois afin de répondre aux besoins des projets de studio de jeux vidéo, il permet une mise en pratique des enseignements dispensés tout au long de l'année et une consolidation des compétences acquises.

Evaluation :
- Rapport de stage ;
- Soutenance de stage.

Solène Pobelle

Événements

ÉVÉNEMENTS

Les événements du département des Arts plastiques

Game JAM

Tous les ans, les étudiants sont invités à participer aux game jam qui se déroulent sur le campus et dans la Région à travers un réseau de partenaires : Game Pratic, Perpignan Game Jam, 0h Jam, Global Game Jam, Philo Game Jam, Game Jam Interpromo, etc.

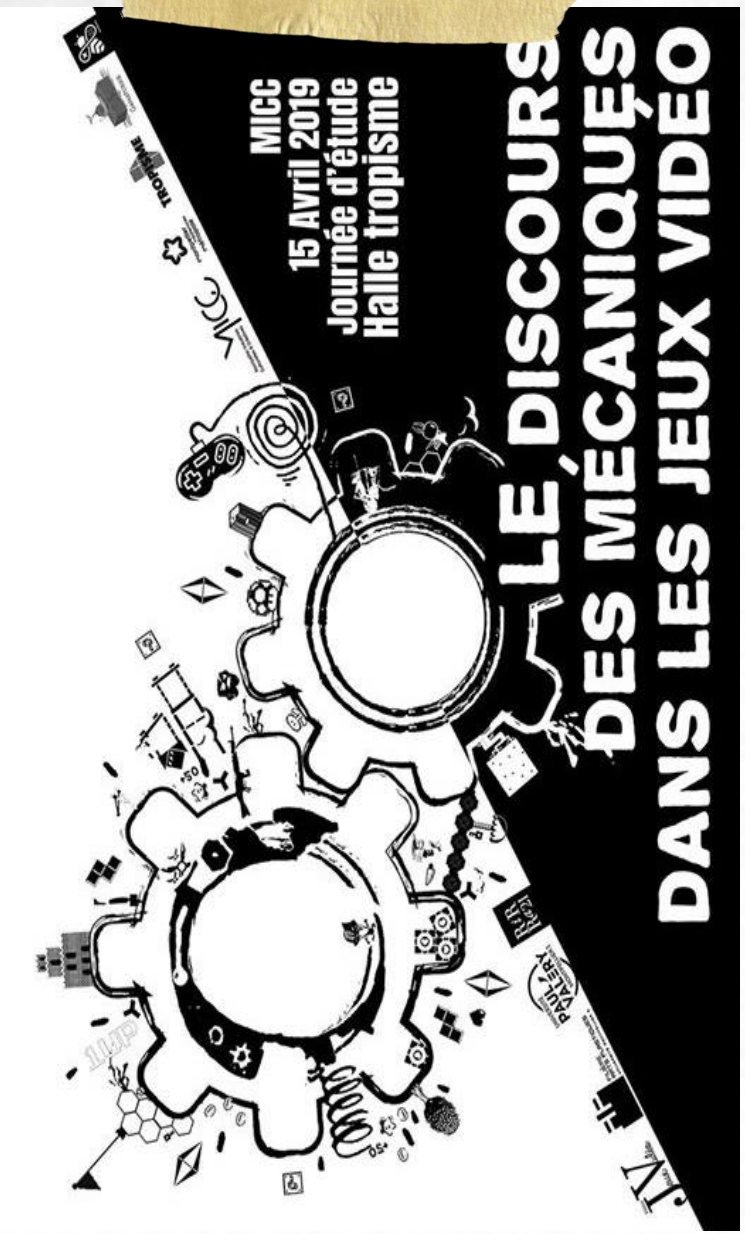
Expositions jouables

Le département des Arts plastiques organise des présentations publiques des projets étudiants avec démonstrations et expositions jouables. Les étudiants sont aussi invités à participer aux divers événements et salons faisant la promotion du jeu vidéo.

Journée d'études, séminaires et colloques

Affiliée au laboratoire de recherche RIRRA 21, des événements scientifiques abordant l'art numérique et le jeu vidéo sont organisés tout au long de l'année sous la forme de conférences et table rondes interrogeant la condition de créateur de jeux vidéo et les techniques de création.

L'agenda participatif regroupe tous les événements autour du jeu vidéo organisés sur la ville de Montpellier.



Partenariats

PARTENARIATS

Les partenaires

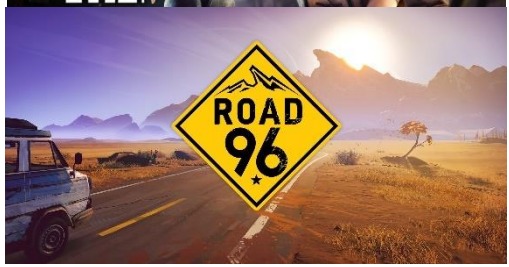
Un réseau de studio, d"associations, de collectifs d'artistes du jeu vidéo et de collectivité territoriale.

Chaque année les associations locales travaillant la question du jeu interviennent au sein de la LPMJV. Instaurant une dynamique importante d'événements et de rencontres, les étudiants sont invités à les suivre afin de développer leur réseau professionnel.

Les studios du jeu vidéo locaux mais aussi à échelle nationale et internationale contribuent aux rencontres professionnelles et à soutenir la formation.

UBISOFT

DIGIXART



HOMECOMING STUDIO

iello

SUD PIXEL

PUSH START

LES ATELIERS LUDOSOPHIQUES

Je Vis des mots des Jeux Vidéo

GAMATURGIE

PARTENARIATS

L'association Je Vis des mots Jeux Vidéo

Le réseau des anciens étudiants et la rencontre des étudiants en formation jeux vidéo à l'Université Paul-Valéry

L'association Je Vis des mots Jeux Vidéo est créé en 2017 dans le but de favoriser des rencontres entre les actuels et anciens étudiants des formations en Jeu vidéo de l'Université Paul-Valéry (Licence professionnelle Métiers du jeu vidéo, Master 1 Arts plastiques parcours jeu vidéo, Master 2 Jeu vidéo) et d'organiser divers événements ayant pour objectif la valorisation du travail mené par ces mêmes étudiants lors de leurs études : exposition, festival, ateliers, game jam.

Equipe pédagogique

ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

L'équipe pédagogique

M. Thierry SERDANE

thierry.serdane@univ-montp3.fr

MCF en Arts plastiques, développeur et concepteur de jeux vidéo.

M. Patrice CERVELLIN

patrice.cervellin@univ-montp3.fr

MCF en Arts plastiques, développeur et concepteur de jeux vidéo

Mme Emmanuelle JACQUES

emmanuelle.jacques@univ-montp3.fr

Responsable pédagogique, MCF en Arts plastiques, UX designer, UR Researcher et chef de projet.

Mme Claire SIEGEL

claire.siegel@univ-montp3.fr

Responsable pédagogique, MCF en Arts plastiques, game designer.

M. Louis-Laurent MONTALDOT

louis-laurent.montaldot@univ-montp3.fr

Enseignant secondaire en anglais.

M. Patrice MENCONI

patrice.menconi@univ-montp3.fr

Graphiste Designer.

Mme Olivia LEVET

olivia.levet@univ-montp3.fr

Doctorante, Game designer et scrum master.

M. Florian COSSART

florian.cossart@univ-montp3.fr

Doctorant, Game designer.

Mx. Axell BOUÉ

axell.boue@univ-montp3.fr

Développeur Unity 3D.

M. Laurent BUI

Développeur Unity 3D, infographiste 3D Blender.

Félix Rebouillat