
Licence Professionnelle Métiers du jeu vidéo

FASCICULE 2023 - 2024



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

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 Beaufiles 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 Magalon	04.67.14.55.43 stages.ufr1@univ-montp3.fr	Bât H114

SECRETARIAT

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

PRÉSENTATION

CALENDRIER

Semestre 5

Septembre
à
décembre

Semestre 6

Janvier
à
fin mars

Stage

Avril
à
septembre

SEMESTRE 5

	HTD	ECTS
TU5ALPJV - Sciences des Arts appliquées aux jeux vidéo	39h	6
TU5BLPJV - Game design : pratiques théorisées	39h	5
TU5CLPJV - Technologies des jeux vidéo : langage et prototypage	36h	3
TU5DLPJV - Initiation aux outils d'infographie 2D	36h	3
TU5ELPJV - Gestion de projets : méthodes agiles et participatives	39h	5
TU5GLPJV - Projet tutoré (TE51LJV) Moteur de jeu et travail collaboratif + (TE52LJV) Expressivité du gameplay	66h	5
TU5FLPJV - Culture du jeu vidéo : rencontres pro'	36h	1
TU5HLPJV - Anglais spécialisé	39h	2

SEMESTRE 6

TU6ALPJV - Expériences joueurs et ergonomie : User Research design	39h	4
TU6BLPJV - Level design : pratiques théorisées	39h	3
TU6CLPJV - Introduction aux technologies des jeux vidéo : langage et prototypage	36h	3
TU6DLPJV - Initiation aux outils d'infographie 3D	36h	3
TU6FLPJV - Projet tuteuré (TE61) Conception + (TE62) Pré-production + (TE63) Production	90h	9
TU6ELPJV - Culture du jeu vidéo : rencontres pro'	30h	2
TU6GLPJV - Stage et autres modalités d'insertion professionnelle		6
TOTAL HEURES MAQUETTES	600 HTD	30 ECTS

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

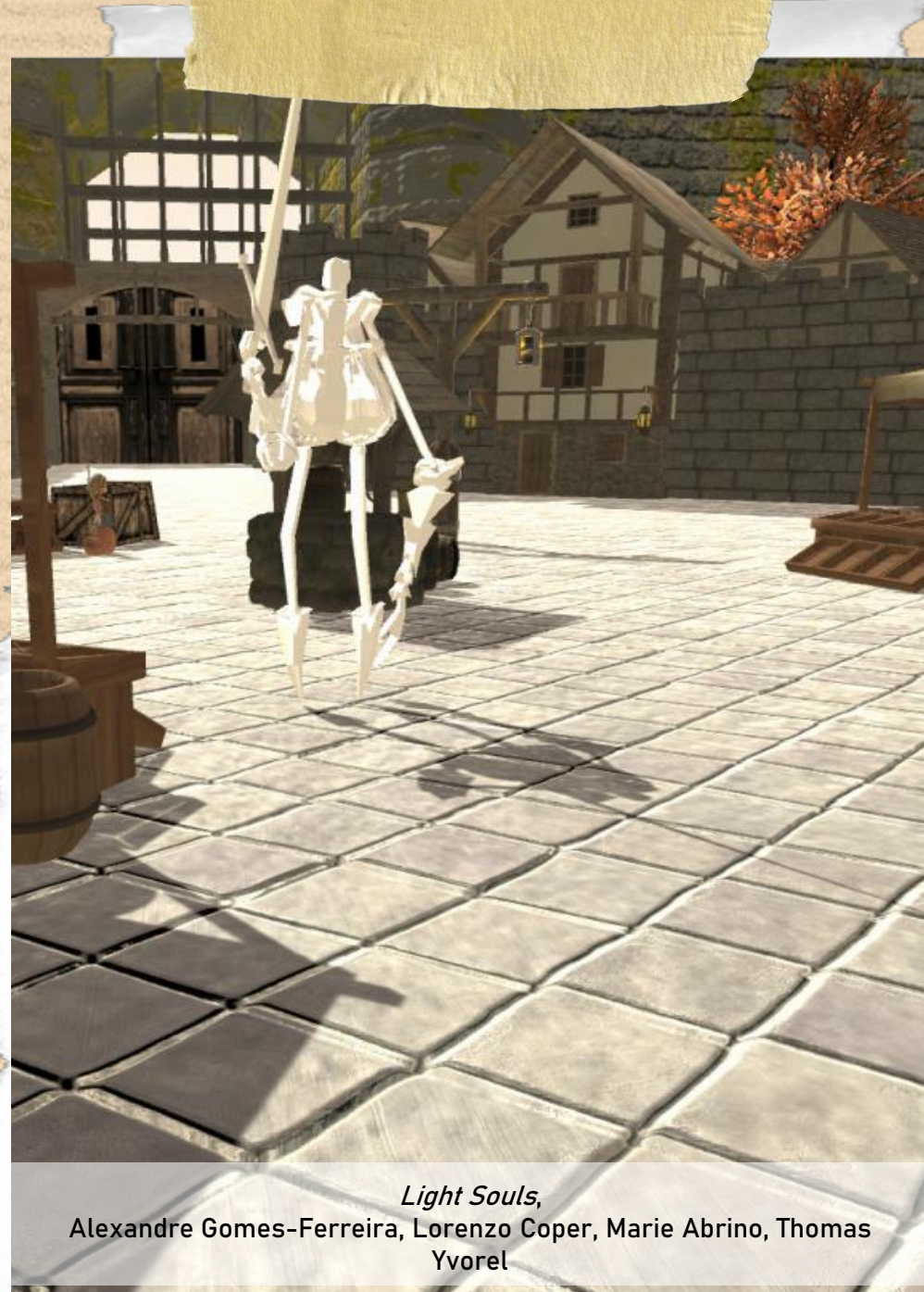
Sciences du jeu, culture générale et artistique, créateur de méthodologies et potentiel de créativité, autonomie et esprit critique.

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.



Savoir-Faire & Savoir-Être

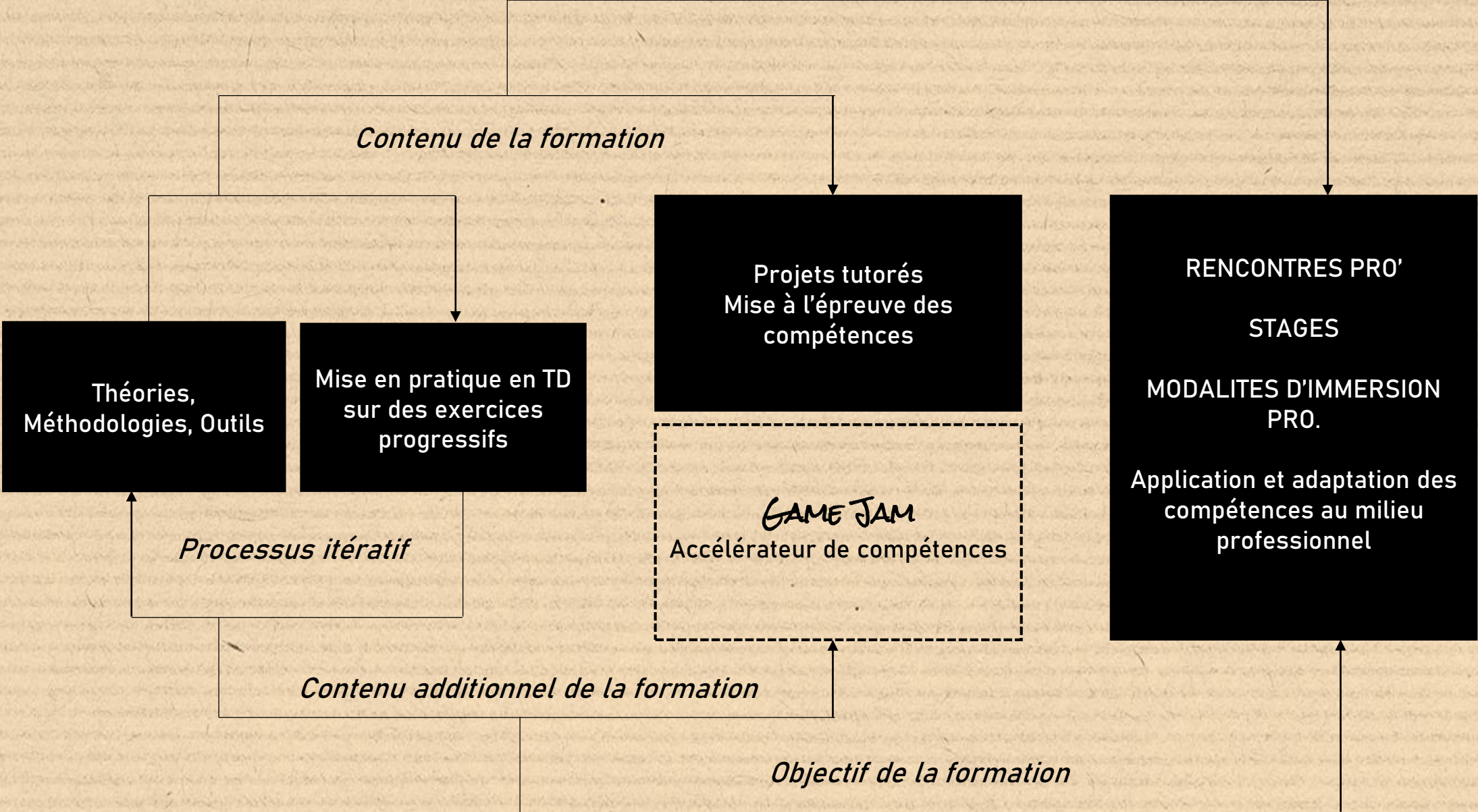
- Imaginer, concevoir, modéliser des récits et des systèmes interactifs et les mettre en images.
- Communiquer de manière pluridisciplinaire avec les différents corps de métiers dans une situation de production, au sein d'une équipe.
- Maîtriser les techniques d'écritures interactives et collaboratives.
- 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 Yvarel

Organisation

ORGANISATION



DESCRIPTIF DES ENSEIGNEMENTS

SCIENCES DES ARTS APPLIQUÉES AUX JEUX VIDÉO

Thierry Serdane (19h)

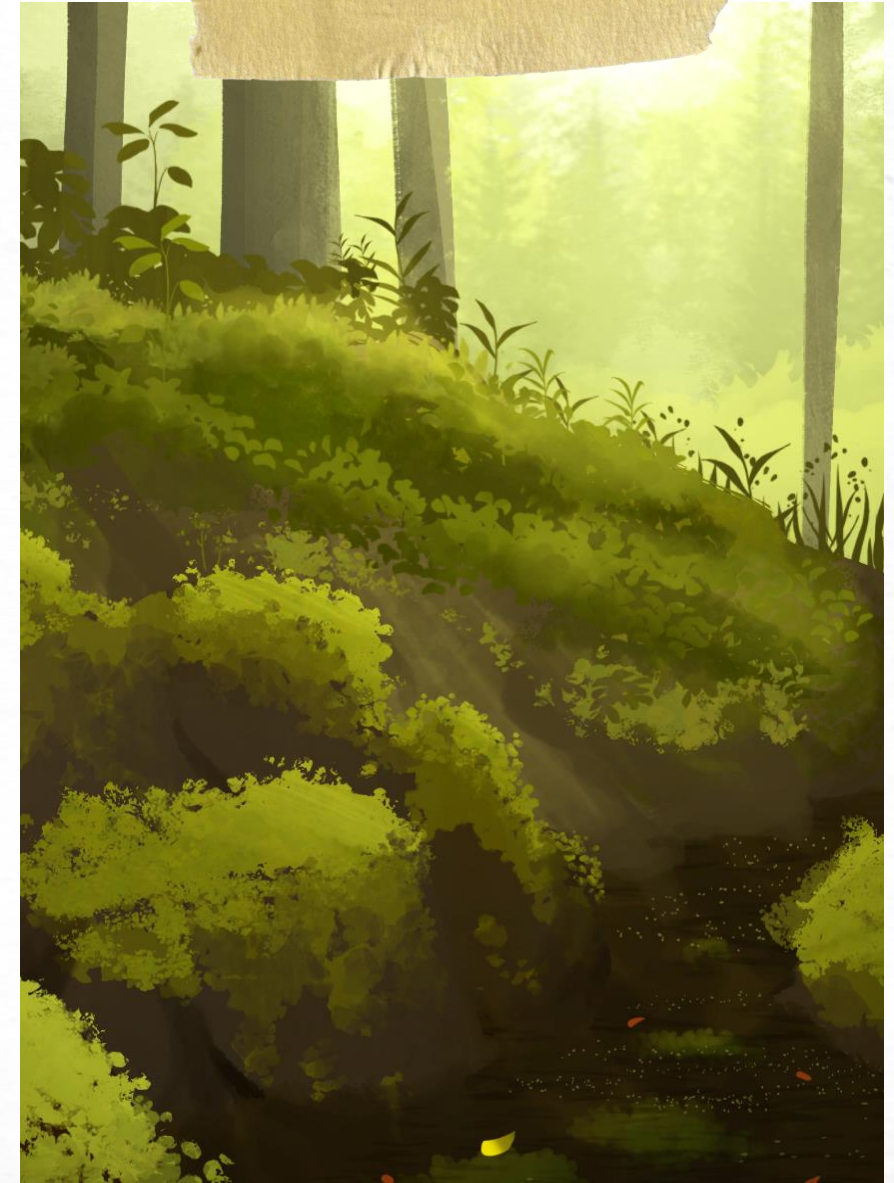
Aborder le jeu vidéo du point de vue des Arts plastiques, c'est considérer que ses productions, toutes numériques soient-elles aujourd'hui et de par l'interactivité qu'elles impliquent, continuent à confronter les corps, et les objets. Cette matérialité, ce registre de tension, permet de convoquer quelques-unes 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 (dossier)

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

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 broser 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 (dossier):

- 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

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 (dossier) :

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



Félix Rebouillat

TECHNOLOGIES DES JEUX VIDÉO

Thierry Serdane
(36h)

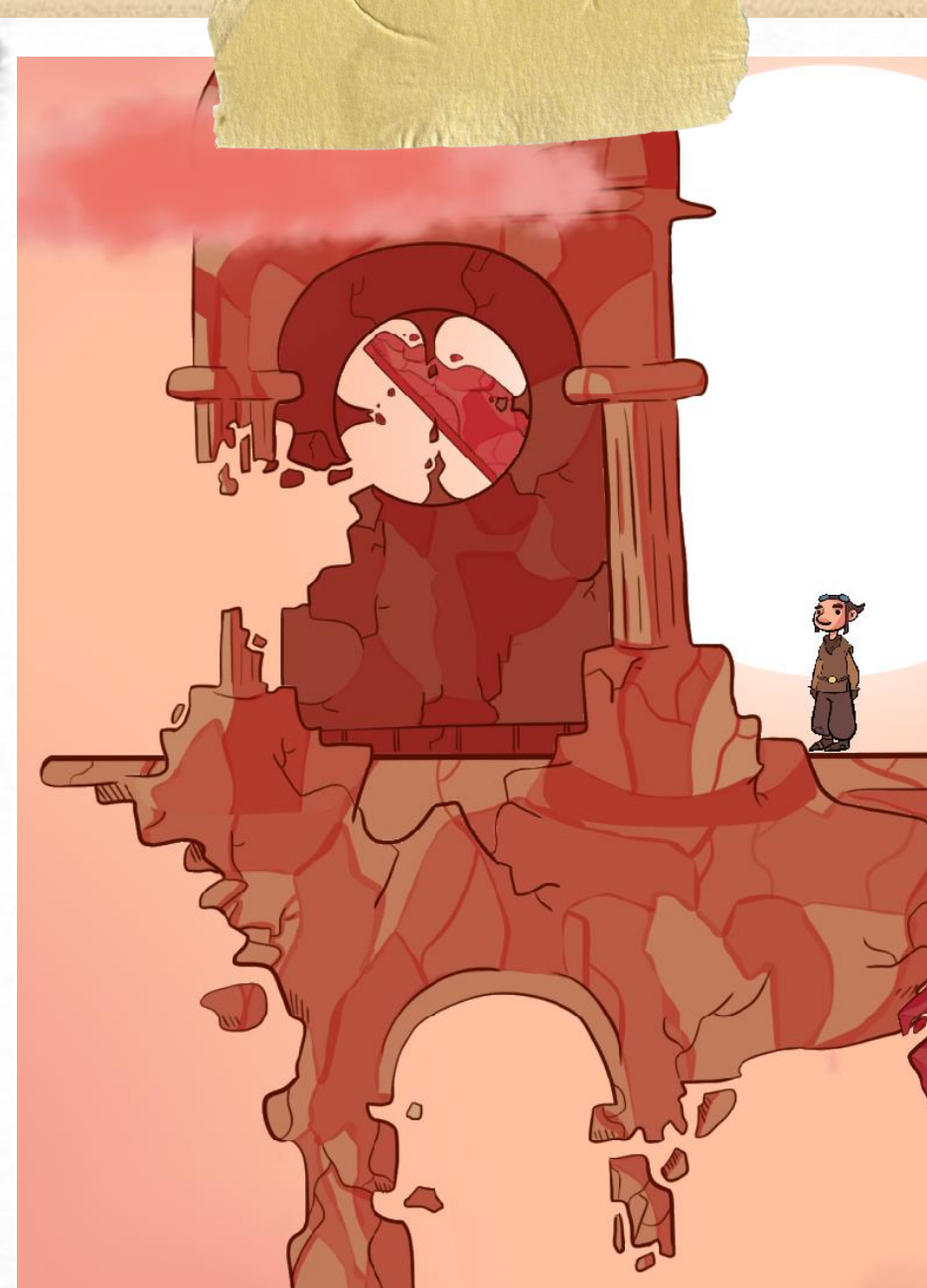
Le jeu vidéo comme tout autre médium, peinture, sculpture, image fixe ou animée, son, existe et prend forme quand lors de son processus de création, imagination, sensibilité, conception, techniques et technologies se confrontent et s'associent pour lui donner son pouvoir de médiation. Ce cours s'intéresse 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, on s'intéresse à partir d'un langage générique à explorer diverses situations de programmation sur la base d'exercice type, en progressant de questions algorithmiques standard vers des problématiques ludiques plus spécifiques.

Dans un quatrième temps, une expérimentation est menée pour traiter un classique du jeu vidéo en complétant l'apprentissage du langage par le renfort de bibliothèques plus productives. Les étudiants acquièrent ainsi des compétences génériques qui leur permettent de mieux appréhender ensuite l'utilisation des moteurs de jeux.

Evaluation :

Réalisation d'un prototype qui respecte les algorithmes définis initialement et propose un modèle fonctionnel du dispositif de jeu proposé. Le dossier doit comporter une présentation succincte de l'approche algorithmique et des choix de programmation (explication littérale) mais aussi la version ouverte du code, lequel doit être commenté. Sont évalués à la fois la programmation (code, structure, organisation des assets, commentaires) et la réalisation (le prototype jouable). L'évaluation est individuelle.



Lou Lacroix (Hikaria)

TU5DLPJV

INITIATION AUX OUTILS D'INFOGRAPHIE 2D

Patrice Menconi (36h)

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

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 (dossier & présentation) :

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.

PROJET TUTEURÉ

Claire Siegel, Niels Enault, Florian Cossart
(66h)

TE51LJV Moteur de jeu et travail collaboratif

Ce cours vise à acquérir les fondamentaux du moteur de jeu *Unreal Engine 5* à travers la création de divers prototypes en 2D et en 3D. L'objectif est de se familiariser avec l'interface et les principaux outils du logiciel tels que le système de *blueprint* pour permettre une plus grande liberté de création. Afin d'atteindre une meilleure compréhension du fonctionnement du logiciel, des notions de langage de programmation C++ seront aussi abordées. Le cours s'articule autour d'une découverte progressive avec des exercices puis d'un suivi de projet mettant en application les notions vues en cours pour réaliser un petit prototype en équipe (GIT).

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 expressif. Les étudiants réalisent un prototype du jeu, avec le moteur de leur choix, afin d'illustrer de manière efficace le *gameplay* imaginé.

Evaluation (dossier & présentation) :

- Exercices techniques évalués
- Analyse critique et game design document d'un jeu AAA ou III.
- Réalisation d'un prototype illustratif du *gameplay*.
- Présentation du projet de fin d'année.



TU5FLPJV

CULTURE DU JEU VIDÉO

Rencontres professionnelles – coordonnées par Claire Siegel

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 ont aussi des objectifs pratiques venant enrichir les portfolios des étudiants.

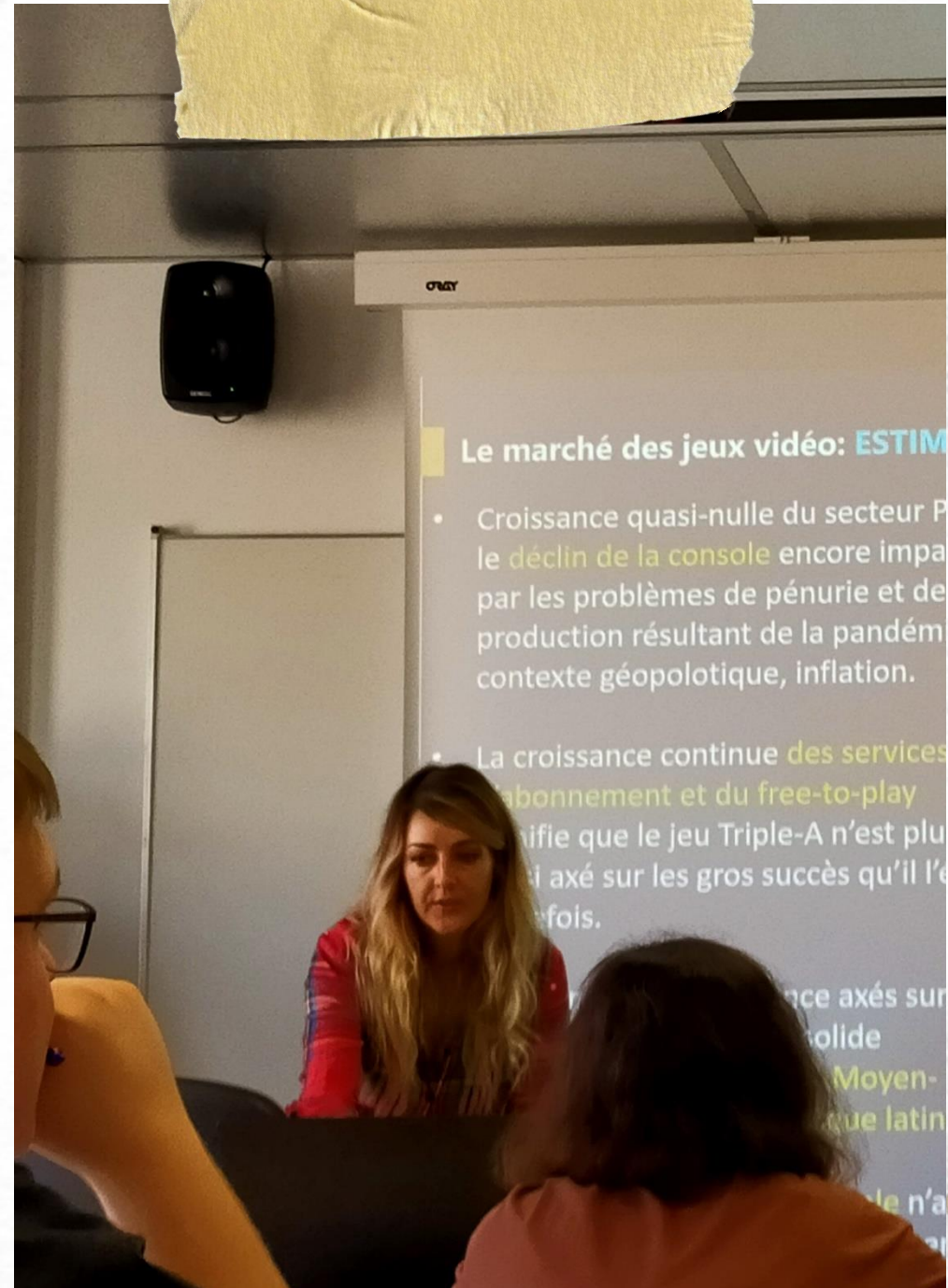
Rencontres professionnelles prévues au premier semestre :

- Mission Design Document (Ubisoft) ;
- GD Tech & GD IA (Ubisoft) .
- Conception d'une escape game (Prismatik) ;
- Conception de jeux de société (IELLO Games) ;
- Création d'un plan marketing (Magic Design Studio) ;
- Communication & Artist 3D (Home Coming) ;

Certaines rencontres peuvent se voir modifier en raison des emplois du temps des professionnels et de leur disponibilité.

Evaluation (Quitus)

La présence à chaque rencontres est obligatoire et fait office d'une validation de l'UE.



Méridith Alfroy, Magic Design Studio.

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

EXPERIENCE JOUEURS ET ERGONOMIE

USER RESEARCH DESIGN

Donat Birh
(39h)

Ce cours présente une semaine en immersion dans le domaine de *la User Research Design* autour du principe suivant : 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 *Game 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 toujours à devenir *Game 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 experience, 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 (dossier) :

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 collisions sur quelques pixels (pour que le joueur puisse monter dessus). Le joueur a fini par y arriver

Avant qu'ils s'endorment,

Aurélié Couraud, Corry Gomez, Lara Comoy, Phoebe Feyfant,
Guilhem Serrié, Pierre Richou

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.

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.

Evaluation (dossiers)

Réalisation de différentes cartes (*rational level design*, narration environnementale, *flowcharts*).



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

TU6CLPJV

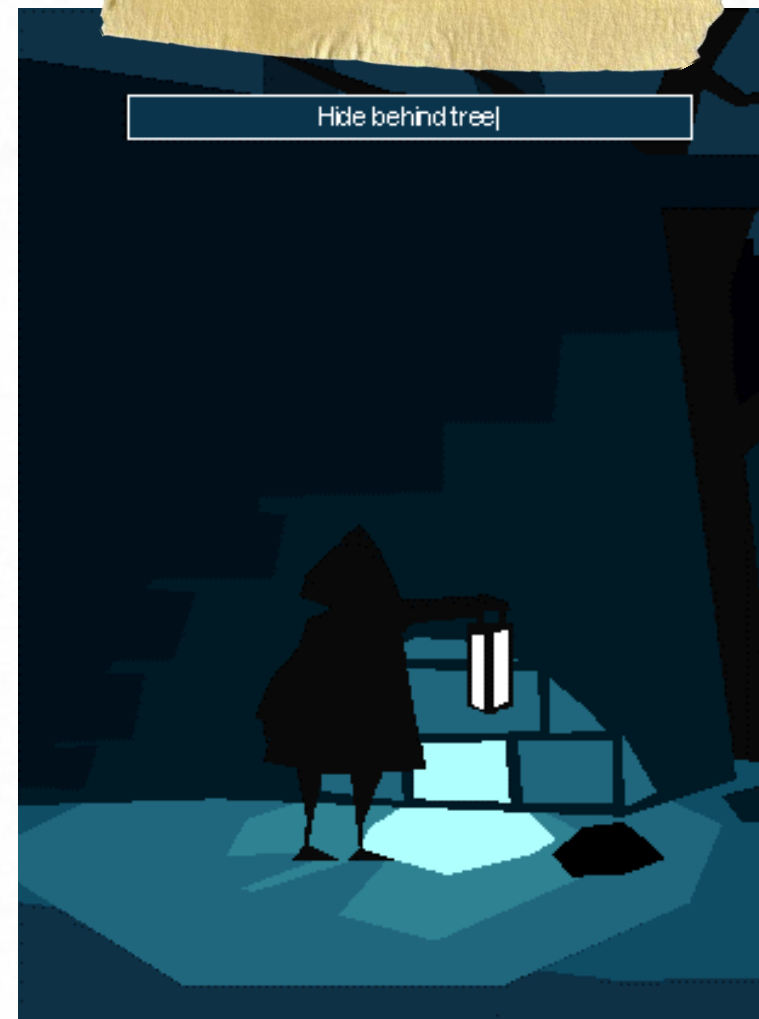
INTRODUCTION AUX TECHNOLOGIES DES JEUX VIDÉO

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'options qui en feront un jeu complet. Il s'agit donc de construire un *gameplay* par addition de fonctionnalités et de veiller à l'équilibrage de ces ajouts.

Evaluation (dossier)

Le prototype complété doit aboutir à un jeu fini. La qualité attendue doit permettre de renforcer le portfolio. Evaluation individuelle.



Tristan Hilaire

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 (dossier) :

- Modélisation
- Texturing
- Rigging et Animation



TU6FLPJV

PROJET TUTORÉ

Claire Siegel, Emmanuelle Jacques, Thierry Serdane, Olivia Levet, Niels Enault, 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 (dossier & présentation devant jury) :

- 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 Rebelote

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

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

TU6GLPJV

CULTURE DU JEU VIDÉO

Rencontres professionnelles – Claire Siegel

Sur la même base que le semestre précédent, le semestre est jalonné de rencontres professionnelles autour du jeu et du jeu vidéo.

Rencontres professionnelles prévues au premier semestre :

- Game Director (DigixArt Entertainment) ;
- Ui Artist (Artefacts Studio) ;
- Dev-Testeur (Ubisoft) ;
- Level Artist (Ubisoft) ;
- Narrative design (Ubisoft) ;
- Préparation aux candidatures de stage (Ubisoft) ;

**Certaines rencontres peuvent se voir modifier en raison des emplois du temps des professionnels et de leur disponibilité.*

Evaluation (Quitus)

La présence à chaque rencontres est obligatoire et fait office d'une validation de l'UE.



JD Jacquemin, Ubisoft Montpellier.

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, Oh 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.

Je Vis des Mots Jeux Vidéo

Les étudiants sont invités à adhérer à l'association des ancien.nes et actuel.les étudiant.es qui organise un ensemble d'événements autour du jeu, du parrainage, et dispense du soutien, des astuces et des outils, tout au long de l'année. **La première édition du Festival du Jeu de l'Université de Paul-Valéry aura lieu à la fin du mois de novembre 2023.**



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.



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.



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 MENCONI

patrice.menconi@univ-montp3.fr

Graphiste Designer.

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.

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.

