

---

**Microprogramme de 1er cycle en jeu vidéo indépendant - 0868**

---

**RESPONSABLE :**

Simon Dor  
514 844-0971 poste 6741

**SCOLARITÉ :**

12 crédits, Premier cycle

**OBJECTIFS :**

Le programme vise à outiller les étudiants qui ont pour objectif de fonder un studio de développement de jeux vidéo indépendants. En s'appuyant sur les compétences préalables de l'étudiant(e) en création de jeux vidéo, le microprogramme permettra de concentrer ses efforts sur les facteurs de succès du studio indépendant, tels la planification en contexte créatif et le développement du leadership.

La formation permettra une compréhension avancée de l'industrie du jeu vidéo, de la place du jeu indépendant en son sein ainsi que de la communauté entourant le développement de jeux indépendants.

Le programme visera également à familiariser l'étudiant(e) avec les impératifs administratifs de la gestion de studios de développement de jeux vidéo indépendants pour pouvoir anticiper les besoins et règlements à suivre ainsi que les outils et options de sous-traitance disponibles.

**CONDITIONS D'ADMISSION :**

**Base études universitaires**

Avoir complété au moins 60 crédits d'un baccalauréat en création de jeux vidéo ou d'une autre formation universitaire de premier cycle liée au développement de jeu vidéo (design de jeux, art pour le jeu vidéo, programmation, gestion, etc.).

Le candidat devra soumettre un portfolio lors de sa demande d'admission en respectant les règles établies par l'UER. Au besoin, certains candidats pourraient être convoqués en entrevue.

Le candidat doit démontrer sa maîtrise du français en satisfaisant aux exigences de la Politique institutionnelle sur la maîtrise du français de l'UQAT.

**Base expérience**

Avoir 21 ans et plus, posséder au moins 2 ans d'expérience jugée pertinente. Une lettre de présentation, un curriculum vitae à jour et une lettre d'attestation seront alors exigés pour justifier la demande.

Le candidat devra soumettre un portfolio lors de sa demande d'admission en respectant les règles établies par l'UER. Au besoin, certains candidats pourraient être convoqués en entrevue.

Le candidat doit démontrer sa maîtrise du français en satisfaisant aux exigences de la Politique institutionnelle sur la maîtrise du français de l'UQAT.

**PLAN DE FORMATION :**

DJV1501	Atelier de création en jeu vidéo indépendant (1 cr.)
DJV1502	Industrie du jeu vidéo (2 cr.)
DJV1503	Leadership et studio de jeux vidéo indépendants (3 cr.)
DJV1504	Recherches et concepts de jeux vidéo indépendants (3 cr.)
DJV1505	Stratégie de communication en jeu vidéo indépendant (3 cr.)

---

\* : Disponible à distance

### DJV1501

#### Atelier de création en jeu vidéo indépendant

**Objectifs :** Participer à des activités permettant de côtoyer des professionnels et des chercheurs évoluant dans différentes sphères du jeu vidéo indépendant. Exercer une veille technologique dans les domaines du jeu vidéo indépendant.

**Contenu :** Les ateliers de création sont des activités pédagogiques ponctuelles en soutien à la programmation régulière des cours. Les ateliers de création se grefferont au cursus et permettront à l'étudiant, grâce à l'intervention de ressources ponctuelles aux expertises diverses, de mener à bien ses projets élaborés dans le cadre de sa formation.

### DJV1502

#### Industrie du jeu vidéo

**Objectifs :** Comprendre les dynamiques culturelles, économiques et communautaires entourant l'industrie du jeu vidéo, des entreprises multinationales aux développeurs indépendants, en passant par les communautés et organisations de joueurs et de créateurs de jeux vidéo amateurs. Comparer les enjeux culturels liés à la création de jeu vidéo à travers le monde.

**Contenu :** Notions portant sur les types d'entreprises dans l'industrie du jeu vidéo ainsi que sur leur importance et leur influence. Présentation, analyse et discussion sur les communautés de créateurs et de joueurs de jeux vidéo. Types de joueurs, publics niches et cultures. Notions de localisation.

### DJV1503

#### Leadership et studio de jeux vidéo indépendants

**Objectifs :** Développer son leadership. Comprendre les dynamiques de travail en équipe créative réduite. Planifier les besoins en ressources humaines et matérielles ainsi que les services externes nécessaires au bon fonctionnement d'un studio de développement de jeux vidéo indépendants. Connaître et comprendre les sources de financement disponibles pour la création de jeux vidéo.

**Contenu :** Notions de leadership et de négociation. Types de personnalités créatives. Valorisation des acquis intangibles (expérience, talent). Interaction et capital social des différents corps de métiers et des employés de différents genres ou cultures. Gestion de projets créatifs et cartographie des ressources. Sources de financement, fonds gouvernementaux et modèles d'affaires spécifiques aux jeux vidéo.

### DJV1504

#### Recherches et concepts de jeux vidéo indépendants

**Objectifs :** Apprendre à gérer la phase d'idéation d'un projet de jeu vidéo indépendant. Effectuer et utiliser des études de marché pour mieux comprendre le public cible du produit

ainsi que les produits et services concurrents. Positionner son projet dans le marché. Concevoir son plan d'affaires.

**Contenu :** Étude de marché. Techniques de brainstorming, de gestion de risque, d'étude de faisabilité et de gestion de la créativité. Notion de droit d'auteurs et de dépôt de marque. Idéation d'un projet. Plan d'affaires, demandes de subvention et budget. Plan de mise en marché.

### DJV1505

#### Stratégie de communication en jeu vidéo indépendant

**Objectifs :** Développer des stratégies de communication et de diffusion. Apprendre à vendre un produit dans le contexte d'un studio de développement de jeux indépendants. Comprendre les impératifs liés aux campagnes de publicité dans les endroits publics, les imprimés et en ligne. Connaître les plateformes de vente, les chaînes de distributions et de démonstration des produits. Comprendre l'importance et l'influence de la gestion de la communauté.

**Contenu :** Notions de rhétorique, de marketing et de publicité. Études de visibilité. Positionnement de produits. Gestion de communauté.