

Microprogramme de 1er cycle en jeu vidéo indépendant - 0868

RESPONSABLE :

Danny Godin
514 844-0971 poste 6734

SCOLARITÉ :

12 crédits, Premier cycle

OBJECTIFS :

Le programme vise à outiller les étudiantes et étudiants qui ont pour objectif de fonder un studio de développement de jeux vidéo indépendants. En s'appuyant sur les compétences préalables de l'étudiante ou de l'étudiant 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 la familiarisation de l'étudiante ou de l'étudiant 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 jeux vidéo (design de jeux, art pour le jeu vidéo, programmation, etc.)

La candidate ou le candidat devra soumettre un portfolio, une copie du relevé de notes universitaire et une lettre de présentation lors de sa demande d'admission en respectant les règles établies par l'UER. Au besoin, certaines candidates ou candidats pourraient être convoqués en entrevue.

Capacité d'accueil limitée.

ou

Avoir complété un baccalauréat dans un champ d'intérêt du microprogramme (domaines culturels, domaines créatifs, administration, gestion, droit, marketing, etc.).

La candidate ou le candidat devra soumettre une copie de son relevé de notes universitaire et une lettre de présentation lors de sa demande d'admission en respectant les règles établies par l'UER.

La candidate ou le candidat peut être tenu, sur demande, de présenter un cahier de réalisations, un curriculum vitae et/ou un portfolio (le contenu attendu du portfolio lui sera communiqué suivant la réception de la demande d'admission).

Toutes les candidates et candidats admissibles seront convoqués en entrevue.

Capacité d'accueil limitée.

Base expérience

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

La candidate ou le candidat devra soumettre un portfolio lors de sa demande d'admission en respectant les règles établies par l'UER. Au besoin, certaines candidates et candidats pourraient être convoqués en entrevue.

Capacité d'accueil limitée.

ou

Avoir 21 ans et plus, posséder au moins 2 ans d'expérience jugée pertinente dans un domaine lié aux champs d'intérêt du microprogramme (domaines culturels, domaines créatifs, administration, gestion, droit, marketing, etc.). Une lettre de présentation, un curriculum vitae à jour et une lettre d'attestation seront alors exigés pour justifier la demande.

La candidate ou le candidat peut être tenu, sur demande, de présenter un cahier de réalisations, un curriculum vitae et/ou un portfolio (le contenu attendu du portfolio lui sera communiqué suivant la réception de la demande d'admission); elle ou il doit démontrer une capacité à entreprendre des études universitaires.

Toutes les candidates et candidats admissibles seront convoqués en entrevue.

Capacité d'accueil limitée.

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

NOTES :

Les cours de ce programme sont offerts en enseignement individualisé, en présentiel, à distance ou en mode hybride.

DJV1501

Atelier de création en jeu vidéo indépendant

Objectifs : Participer à des activités permettant de côtoyer des professionnelles, professionnels et des chercheuses et 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 la personne étudiante, 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 développeuses et développeurs indépendants, en passant par les communautés et organisations de joueuses, joueurs et de créatrices et créateurs de jeux vidéo amateurs. Comparer les enjeux culturels liés à la création de jeux 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 créatrices et de créateurs et de joueuses et de joueurs de jeux vidéo. Types de joueuses, 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 employées et 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 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.