

Le jeu vidéo raconté aux professionnels de l'audiovisuel

PROGRAMME

1. Les spécificités du jeu vidéo

- Introduction à l'univers du jeu vidéo : histoire, économie, technologie
- Le processus de distribution
 - Les acteurs économiques des jeux classiques : les studios, les éditeurs, les conseillers et les autres
 - Les acteurs économiques des jeux dématérialisés : distribution via le marché des consoles, l'Appstore, Steam et les autres portails en ligne
 - Les jeux en ligne : les MMOG et le jeu sur les réseaux sociaux
- La production de jeux vidéo comparée à la production audiovisuelle et la production de logiciel
- Les systèmes de production selon les types de jeux : notion sur les processus de production, modèle en spirale et méthode de production rapide, l'organisation des équipes, la documentation, les méthodes de validation
- Le jeu vidéo en France : l'industrie, le financement, le statut juridique

Expérimentation et analyse de quelques jeux

2. Les technologies du jeu vidéo

- Les différentes technologies utilisées dans le cycle de production
- Les aspects spécifiques du jeu vidéo
 - Le graphisme et l'animation (rendu local, shader, animation procédurale...)
 - Le son (le mixage et la synthèse en temps réel, la musique générative...)
 - L'intelligence artificielle (le path finding, le comportement des personnages non joueurs, le modèle du joueur...)
 - Les dispositifs d'interaction (modalités d'interaction, capteur et actionneur, langage d'interface...)
 - Réseaux et mécanismes de communication (les réseaux pour les jeux massive multi-joueurs, les jeux sur le web,...)
 - Le moteur de jeu

3. L'écriture dans les jeux vidéo

- Game Design et Level Design, Introduction au Gameplay : progression de la difficulté, ergonomie du jeu et de ses interfaces
- La base de la scénarisation dans les jeux : la narration dans l'espace et le Level Design
- La narration interactive : position de la narration et du narrateur dans une œuvre interactive, les principes, les outils, les relations avec les mécanismes de game design; analyse de jeux à composante narrative
- Les mécanismes sociaux sur les jeux multi-joueurs et les jeux en ligne

4. Retour d'expériences sur 4 types de jeu vidéo et 2 éditeurs

- Console classique
- Réseaux sociaux
- La fonction d'édition chez Ubisoft
- Téléphone mobile
- Serious Game
- La fonction d'édition chez Bulkypix

5. Conclusion et bilan du séminaire

Intervenants pressentis : Stéphane NATKIN (Enjmin/Cnam), Thierry PERREAU (Magma Mobile, Enjmin/Cnam), Axel BUENDIA (SpirOps, Enjmin/Cnam), Julien VILLEDIEU (SNJV), Oscar GUILBERT (Dont- Nod), Sébastien DOUMIC (OUAT Entertainment), Catherine ROLLAND (ktm-Advance)

Public

Auteurs et producteurs de l'audiovisuel

Objectif

Permettre à des gens issus du monde de l'audiovisuel linéaire de comprendre les principes d'écriture de production et de distribution des jeux vidéo

Le + de la formation

Le processus de formation s'appuiera sur l'expérience des participants, la complémentarité des profils et les situations de production qu'ils rencontrent ou vont rencontrer dans leurs pratiques quotidiennes à court ou moyen terme.

Durée / lieu

16, 17 et 18 juin 2014
à l'INA (Issy-Les-Moulineaux)

Tarif *

1 440 €

Tarif non assujetti à TVA

Ouverture soumise à un nombre minimum de participants : 10

Contacts

Inscription :

INA

Sandrine BREIN

e-mail : sbrein@ina.fr

tél : 01 49 83 27 63

Enjmin

e-mail : contact@enjmin.fr

tél. : 05 45 38 65 68

* Notre tarif comprend les frais pédagogiques, le déplacement des intervenants et la mise en disposition de salles dédiées. Les frais de déplacement, d'hébergement (y compris lors des visites) et de restauration restent à la charge du stagiaire.

Évènement
associé à Futur
en Seine



L'Enjmin, une école
du Campus de
l'Image

