



FORMATION CONCEVOIR SON PROPRE JEU VIDÉO

Objectif pédagogique

- Acquérir toutes les connaissances nécessaires pour réaliser son propre jeu vidéo.

Contenu & durée

- 10 modules
- Environ 80 heures
- 100% distanciel

Niveau

- Tous niveaux
- Certification interne

Pré-requis technique

- Ordinateur ou tablette fonctionnelle
 - Connexion internet
-

PRÉSENTATION DE LA FORMATION

Découvrez toutes les étapes clés pour réaliser votre propre jeu vidéo

Si les jeux vidéo reposent en grande partie sur de la programmation et du design, dans leur construction narrative, beaucoup de jeux vidéo sont écrits à la manière d'un film ou d'une série télévisée. On y retrouve des acteurs qui prêtent leur voix, ou qui incarnent des personnages à la manière d'un film d'animation. Ce n'est donc pas si curieux de voir que l'industrie du cinéma s'est rapprochée de manière significative du jeu vidéo. Exit les clichés sur l'adolescent qui reste cloîtré dans sa chambre. Désormais, les jeux vidéo, que ce soit sur consoles, ordinateurs ou smartphones, séduisent petits et grands, et même les grands réalisateurs. Dans cette formation consacrée à l'écriture d'un jeu vidéo, nous verrons toutes les étapes par lesquelles il faut passer pour pouvoir écrire un jeu vidéo, et ce que vous soyez novice ou gamer averti.





Cette formation s'adresse aux joueurs passionnés qui se sont dit un jour qu'ils aimeraient réaliser un jeu vidéo, aux avides de programmation qui ne savent pas par où commencer, aux joueurs casuels qui ont une idée de jeu, aux joueurs convaincus que certaines histoires peuvent être mieux exploitées, aux fans de Sonic, Mario ou Lara Croft, aux passionnés de point and click, visual novel ou RPG, aux fans de Rockstar qui rêvent d'écrire un GTA-like, aux passionnés de jeux vidéo tout simplement. Ce jeu vidéo parfait dont vous rêvez, vous pouvez le faire vous-même !

Vincent Spartien, fort d'une expérience longue de 15 ans dans l'industrie du jeu vidéo en tant que journaliste ou au sein d'entreprises (Fnac Gaming – Ubisoft – AFJV), a collecté à travers cette formation, tout son savoir dans cette industrie. S'il existe, quelques ouvrages concernant la réalisation d'un jeu vidéo, beaucoup, sont destinés à un public averti, et ayant des notions dans le coding. Cette formation est davantage destinée à un développeur qu'à un scénariste.

PROGRAMME DE FORMATION




Module 1 : L'industrie des Jeux Vidéos

Première présentation générale de la formation, avec les mots du lexique inhérent au monde du jeu vidéo. Ce premier module met également l'accent sur les principaux acteurs de l'industrie du jeu vidéo, avec des chiffres, des analyses et une projection sur le futur.

-  Le lexique des jeux vidéo
-  Le marché du jeu vidéo
-  Les différents profils des gamers
-  Les jeux vidéo dans l'économie





Module 2 : Le développement d'un jeu vidéo

Mais au fait comment se réalise un jeu vidéo ? Le développement d'un jeu vidéo est extrêmement méticuleux. Dans ce module, on va se concentrer sur le marché de la distribution, les différences entre éditeurs et développeurs, combien gagne un développeur sur chaque jeu vendu.

-  La différence entre éditeur et développeur
-  Le développement d'un jeu vidéo
-  Le marché de la distribution

Module 3 : Les métiers de l'écriture

Toute personne ayant pour ambition d'écrire un scénario de jeu vidéo, se doit de comprendre les différences entre les divers postes. Ce troisième module est consacré aux principaux métiers d'écriture que l'on trouve dans les studios de jeu vidéo. On y trouve également une introduction au coding, une partie essentielle pour réaliser votre jeu vidéo.

-  Les métiers de l'écriture
-  Pitcher son jeu vidéo
-  Introduction au codage
-  Introduction à C#

Module 4 : Construire une histoire

Bien qu'elles aient des similitudes, la construction d'une histoire d'un jeu vidéo est différente d'une histoire dans un roman, dans une série ou un film. Le joueur doit avoir

l'impression de contrôler l'histoire, et non pas de la suivre, ce qui est un détail important entre un excellent jeu, et un jeu moyen. Pour bien comprendre ces subtilités, nous illustrerons cette partie en prenant comme exemple le jeu The Walking Dead, de Telltale Games.

- 👉 Les prémices d'une histoire
- 👉 La structure en trois actes
- 👉 L'importance de l'accroche dans les jeux vidéo

Module 5 : J'écris un GTA-like

Retour sur cette licence incroyable qu'est Grand Theft Auto. Nous décortiquerons les méthodes d'écriture du célèbre studio Rockstar Games, comment les lieux et les personnages font partie intégrante de ce succès mondial. Nous analyserons le jeu Bully sorti en 2006.

- 👉 Analyse de GTA
- 👉 L'importance des personnages
- 👉 Écrire une mission
- 👉 Foire aux questions

Module 6 : J'écris un RPG


Écrire un jeu de rôle est très complexe, car il y a une multitude de composants à intégrer, mais rassurez-vous nous allons les détailler et les expliquer. Dans ce sixième module, vous verrez comment écrire un tactical rpg, un jeu d'action rpg, et découvrirez les différences entre la méthode japonaise et la méthode occidentale.

- 👉 Histoire du RPG
- 👉 L'écriture d'un Final Fantasy
- 👉 Écriture d'un tactical RPG
- 👉 L'écriture d'un WRPG

Module 7 : J'écris un point and click

Probablement le genre qui s'apparente le plus au scénario d'un film. Dans ce module, le point and click est à l'honneur, avec une dissection de la méthode LucasArts à travers le jeu Indiana Jones and the Fate of Atlantis.






- 👉 Le point and click
- 👉 La méthode LucasArts

 [Chute et renaissance du point and click](#)

 [Le financement participatif](#)





Module 8 : J'écris un otome

Focus sur l'otome, un genre assez méconnu du grand public qui nous vient du Japon. Séduisant un public majoritairement féminin, l'otome s'apparente à un roman d'amour, avec cependant quelques codes à respecter.

-  Qu'est-ce qu'un otome ?
-  Guide des personnages
-  Les logiciels pour faire un otome
-  L'écriture d'un otome
-  Questions — réponses





Module 9 : J'écris un visual novel

Le visual novel nous vient également du Japon. Un genre assez facile à écrire, car il comporte des similitudes avec le roman, mais prend plutôt l'allure des collections « dont vous êtes le héros ». Nous verrons aussi qu'il est simple de créer une équipe bénévole autour d'un projet commun.

-  Le visual novel
-  Les branching stories
-  L'ambiance sonore d'un visual novel
-  Questions-réponses

Module 10 : Je crée mon propre studio

Après avoir vu les prémices de l'entrepreneuriat à travers le module 9, ce dernier module est entièrement consacré à la création d'un studio, les moyens de financement en France, et comment gérer au mieux une entreprise.

-  Les questions à se poser
-  Le financement
-  La distribution sur différents supports
-  Promouvoir son jeu

À propos de STARDUST MASTERCLASS

Entreprise française solidaire, STARDUST MASTERCLASS est l'organisme de formation de référence en e-learning pour toutes les personnes souhaitant développer leurs compétences dans les secteurs du cinéma, de l'audiovisuel et des métiers de l'écriture.

En nous choisissant comme organisme de formation, vous favorisez le développement de vos compétences et celles de vos collaborateurs tout en étant vous-même acteur responsable : pour chaque formation, une partie des frais d'inscription et des frais pédagogiques sont reversés à des programmes d'accès à l'éducation en France et dans le monde.

STARDUST MASTERCLASS, marque déposée d'ABELART PRODUCTIONS, est un organisme de formation conforme aux critères qualité des OPCO et certifié DATADOCK et QUALIOPi dans la catégorie : actions de formation.



Pour plus d'informations : <https://stardustmasterclass.com/>

Pour toute demande : contact@stardustmasterclass.com / 01 87 20 18 88