



« Concevoir un 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

Document actualisé le 01/03/2023



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.

Public :

Tout public

Prérequis :

Aucun

Durée de formation :

80 heures

Inscription :

Pour toute demande d'inscription, veuillez vous rendre sur le site :

<https://stardustmasterclass.com/>

ou nous contacter par email : equipepedagogique@stardustmasterclass.com

Objectifs :

A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de maîtriser les notions fondamentales de la conception de jeux vidéos

Document actualisé le 01/03/2023



Moyen et modalité :

FOAD

Alternance de théorie et de cas pratiques

À l'issue de la période de formation le stagiaire se verra remettre son relevé de connexion certifié par le centre de formation pour contre-signature.

Moyens Techniques :

10 modules au format PDF

10 fichiers audio au format mp3

Un examen final

Notre support qui est là pour répondre à toutes vos questions

Adaptation et suivi de la formation :

Un suivi de la formation et un accompagnement seront réalisés tout au long de la formation. La formation pourra être adaptée pour pallier des difficultés majeures rencontrées par l'apprenant.

Évaluation de parcours :

Le contrôle de connaissances permettant de vérifier le niveau de connaissances acquis par les Stagiaires est effectué selon les modalités suivantes :

QCM

Document actualisé le 01/03/2023



Délai d'accès :

Un délai minimum et incompressible de 24 heures entre l'inscription et l'accès à la formation est appliqué.

Handicap :

Toutes les formations dispensées à Stardust Masterclass sont accessibles aux personnes en situation de handicap. Lors de l'inscription à nos formations, nous étudions avec le candidat en situation de handicap et à travers un questionnaire les actions que nous pouvons mettre en place pour favoriser son apprentissage.

Pour cela, nous pouvons également nous appuyer sur un réseau de partenaires nationaux préalablement identifiés.

Coordonnées des partenaires handicap :

AGEFIPH

Bastien GIESBERGER M'Ballo SECK

Contact mail uniquement

rhf-idf@agefiph.asso.fr

MDPH

MDPH 75 de Paris 69 rue de la Victoire 75009 Paris

0 805 800 909

contact@mdph.paris.fr

Évaluation du besoin :

Un questionnaire sera proposé pour analyser l'adéquation du besoin de formation avec les formations dispensées.

Document actualisé le 01/03/2023



Le Prix :

365 €

Contact :

MARIN JONES Harriet
equipepedagogique@stardustmasterclass.com
+ 33 1 87 20 18 88

« Concevoir un jeu vidéo »

PROGRAMME DE FORMATION DÉTAILLÉ

Module 1 : L'industrie des jeux vidéo

Durée : 8 heures

Objectif : A l'issue de ce module, le stagiaire sera capable d'identifier le marché des jeux vidéos

Chapitre 1: Le lexique des jeux vidéo

Chapitre 2 : Le marché du jeu vidéo

Chapitre 3 : Les différents profils des gamers

Chapitre 4 : Les jeux vidéo dans l'économie

...

Évaluation module 1

Document actualisé le 01/03/2023



Module 2 : Le développement d'un jeu vidéo

Durée : 8 heures

Objectif : A l'issue de ce module, le stagiaire sera capable de maîtriser les étapes du développement d'un jeu vidéo

Chapitre 1: La différence entre éditeur et développeur

Chapitre 2 : Le développement d'un jeu vidéo

Chapitre 3 : Le marché de la distribution

...

Évaluation module 2

Module 3 : Les métiers de l'écriture

Durée : 8 heures

Objectif : A l'issue de ce module, le stagiaire sera capable d'identifier les corps de métiers qui interviennent dans l'écriture d'un jeu vidéo

Chapitre 1: Les métiers de l'écriture

Chapitre 2 : Pitcher son jeu vidéo

Chapitre 3 : Introduction au codage

Chapitre 4 : Introduction à C#

...

Évaluation module 3

Module 4 : Construire une histoire

Durée : 8 heures

Objectif : A l'issue de ce module, le stagiaire sera capable de maîtriser la construction d'une histoire

Chapitre 1: Les prémices d'une histoire

Chapitre 2 : La structure en trois actes

Chapitre 3 : L'importance de l'accroche dans les jeux vidéo

...

Évaluation module 4

Module 5 : J'écris un GTA-like

Document actualisé le 01/03/2023



Durée : 8 heures

Objectif : A l'issue de ce module, le stagiaire sera capable de maîtriser la rédaction d'un jeu du type GTA

Chapitre 1: Analyse de GTA

Chapitre 2 : L'importance des personnages

Chapitre 3 : Écrire une mission

Chapitre 4 : Foire aux questions

...

Évaluation module 5

Module 6 : J'écris un RPG

Durée : 8 heures

Objectif : A l'issue de ce module, le stagiaire sera capable de maîtriser la rédaction d'un jeu du type RPG

Chapitre 1 : Histoire du RPG

Chapitre 2 : L'écriture d'un Final Fantasy

Chapitre 3 : Écriture d'un tactical RPG

Chapitre 4 : L'écriture d'un WRPG

...

Évaluation module 6

Module 7 : J'écris un point and click

Durée : 8 heures

Objectif : A l'issue de ce module, le stagiaire sera capable de maîtriser la rédaction d'un jeu du type point and click

Chapitre 1: Le point and click

Chapitre 2 : La méthode LucasArts

Chapitre 3 : Chute et renaissance du point and click

Chapitre 4 : Le financement participatif

...

Évaluation module 7

Document actualisé le 01/03/2023



Module 8 : J'écris un otome

Durée : 8 heures

Objectif : A l'issue de ce module, le stagiaire sera capable de maîtriser la rédaction d'un jeu du type otome

Chapitre 1: Qu'est-ce qu'un otome ?

Chapitre 2 : Guide des personnages

Chapitre 3 : Les logiciels pour faire un otome

Chapitre 4 : L'écriture d'un otome

Chapitre 5 : Questions — réponses

...

Évaluation module 8

Module 9 : J'écris un visual novel

Durée : 8 heures

Objectif : A l'issue de ce module, le stagiaire sera capable de maîtriser la rédaction d'un jeu du type visual novel

Chapitre 1: Le visual novel

Chapitre 2 : Les branching stories

Chapitre 3 : L'ambiance sonore d'un visual novel

Chapitre 4 : Questions-réponses

...

Évaluation module 9

Module 10 : Je crée mon propre studio

Durée : 8 heures

Objectif : A l'issue de ce module, le stagiaire sera capable de développer une activité professionnelle autour de la conception de jeux vidéos

Chapitre 1: Les questions à se poser

Chapitre 2 : Le financement

Chapitre 3 : La distribution sur différents supports

Chapitre 4 : Promouvoir son jeu

Document actualisé le 01/03/2023



...

Évaluation module 10

ACCESSIBILITÉ

En application de l'article 47 de la loi n° 2005-102 du 11 février 2005 et du décret n° 2019-768 du 24 juillet 2019 ce document présente la politique de Stardust Masterclass en matière d'accessibilité numérique.

1. RESPONSABLE ACCESSIBILITÉ NUMÉRIQUE

Pour veiller continuellement à l'accessibilité des contenus numériques, Stardust Masterclass a nommé un responsable de l'accessibilité numérique.

Celui-ci a pour missions :

- De veiller à la mise en place de processus pour l'accessibilité des contenus numériques ;
- De rendre compte au responsable de la formation des contenus et des services numériques, ainsi que de tout besoin d'amélioration ;
- De s'assurer que la sensibilisation aux exigences de l'accessibilité est encouragée dans l'établissement ;
- D'être l'interlocuteur premier sur tous les sujets d'accessibilité numérique.

2. ACTION DE FORMATION ET DE SENSIBILISATION

Pour répondre au besoin de sensibilisation et de formation des membres de Stardust Masterclass, un plan de formation sera déroulé sur les trois prochaines années. Ces formations seront réalisées selon la méthode la plus appropriée pour répondre aux spécificités de la

Document actualisé le 01/03/2023



formation, soit par des dispositifs à distance synchrones ou asynchrones, soit par des dispositifs en présentiel.

3. GUIDE DES BONNES PRATIQUES

Pour que la prise en compte de l'accessibilité dans la fabrication des contenus et la mise en place des services numériques deviennent des éléments de la qualité, chaque pôle intègrera les bonnes pratiques de l'accessibilité adaptées à ses contenus et outils. Cette adaptation sera issue des expériences faites lors de nos formations.

CGV disponibles sur ce lien :

https://stardustmasterclass.com/wp-content/uploads/2021/04/CGV_STARDUSTMASTERCLASS.pdf

Document actualisé le 01/03/2023

Stardust Masterclass 165 Quai de Valmy, 75010 - Paris – Siret : 50334974800031 – Enregistré sous le n°11755630075 auprès du préfet de région : Ile de France – Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État. – Naf : 5911C – TVA : FR10503349748 – RCS : Paris Paris B 503 349 748 – Capital : 45 000€ – Tel : + 33 1 87 20 18 88 – Email : equipepedagogique@stardustmasterclass.com – Site internet : <https://stardustmasterclass.com/>