



Module d'informatique et de mathématique
Département d'Informatique et de Mathématique

PLAN DE COURS

Atelier de production de jeux vidéo II – 8INF966

Été 2023 Local Sur demande

Table des matières

Objectifs du cours	3
Contenu général	3
Fonctionnement, contenu et échéancier	3
Calendrier sommaire des activités planifiées	4
DATES IMPORTANTES	4
CALENDRIER DU COURS	4
ÉVALUATIONS	5
SYSTÈME DE NOTATION	5
Consignes	5
DROIT D'AUTEUR ET PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE DU MATÉRIEL	6
SERVICES OFFERTS À L'UQAC	6
POLITIQUE CONTRE LE HARCÈLEMENT ET LA VIOLENCE	7
EXIGENCES DE FORMATION	8
BIBLIOGRAPHIE	10

Objectifs du cours

Permettre à l'étudiant de faire la synthèse des connaissances acquises dans les cours du programme par la participation active à la réalisation d'un prototype de jeu dans le cadre d'un atelier de production. Ce sera l'occasion pour les étudiants de vivre le processus de création d'un jeu vidéo comme cela se fait en entreprise.

Contenu général

Les étudiants se verront attitrer à des équipes de travail et un superviseur pour la réalisation de projets de conception et de développement de prototypes de jeux vidéo. Le processus de développement, échelonné sur un trimestre, simulera autant que possible les pratiques courantes d'un studio de développement de jeux. Pour ce faire, le mandat de l'étudiant sera d'intégrer l'équipe auquel il a été attitré (comme dans une entreprise) et de contribuer au meilleur de sa capacité à l'atteinte des objectifs planifiés visant le développement d'un prototype de jeu en utilisant des outils technologiques (moteurs, librairies, etc.) conformes à ceux utilisés en industrie.

Au terme de ce cours atelier, chaque équipe devra avoir produit un prototype de jeu fonctionnel qui permettra à chaque membre de l'équipe de se constituer un portfolio pour son curriculum vitae. Chaque équipe devra ensuite présenter à l'ensemble de la communauté universitaire ce prototype ainsi que le bilan de leur expérience de projet lors d'une présentation synthèse à la fin du trimestre. Enfin, chaque équipe devra produire une démo du jeu, pour les fins promotionnelles des programmes du département, sous forme d'une vidéo commentée.

Fonctionnement, contenu et échéancier

Le fonctionnement de ce cours diffère des cours magistraux standards. Au début du trimestre, un cours servira à présenter la méthode agile (scrum) qui sera par la suite appliquée tout au long du trimestre. Les étudiants auront à utiliser outils de gestion de projets (ex. Trello) afin de se définir un backlog de produit (et de sprint) qui leur servira par la suite tout au long du projet. Périodiquement, les équipes auront un horaire de rencontre (build review en fin de sprints), donné par le professeur attitré,

où ils auront à présenter une démo en montant chacune des user stories développée, et à tour de rôle, dire ce sur quoi ils ont travaillé et ce sur quoi ils travailleront jusqu'au prochain sprint.

Les étudiants auront accès à un assistant de cours qui pourra leur fournir de l'aide technique sur leurs projets. Chaque équipe sans artiste disposera d'un petit budget pour l'achat d'assets pour son jeu

Calendrier sommaire des activités planifiées

DATES IMPORTANTES

Dates importantes	
Date de début du cours *début du trimestre 29 août 2022	1 ^{er} mai 2023
Date limite d'annulation des cours avec remboursement	8 mai 2023
Date limite d'abandon de cours sans mention d'échec et sans remboursement (minimum 20% de la note totale sera donné à l'étudiant avant cette date)	1 ^{er} juin 2023
Date de fin du cours *fin du trimestre 19 décembre 2022	29 juin 2023

Ces dates correspondent au calendrier universitaire officiel disponible à la page suivante :
<http://www.ugac.ca/documents-officiels/>

CALENDRIER DU COURS

Les dates de rencontre et de remise sont à définir avec le professeur superviseur.

ÉVALUATIONS

Évaluation	Pondération	Travail (équipe ou individuel)
Préproduction	10*	Équipe
5 Sprints (5 points par sprints)	25*	Équipe
Travail personnel (présentations lors des sprints + Rapports de sprints + code et activité sur le Perforce)	30	Individuel
Jeu + matériel promotionnel	25**	Équipe
Post-Mortem + Intégration du projet au Portfolio	10	Individuel

*Toute absence non justifiée ou en cas de travail insuffisant implique la note de 0 au sprint

**50% de la note en commun avec l'équipe (sauf si travail insuffisant dans ce cas la note de 0 sera attribuée pour la remise, voir devis) 50% pondéré par l'évaluation des pairs

SYSTÈME DE NOTATION

A+ (97 à 100)	B+ (87 à 89)	C+ (76 à 79)	D+ (66 à 68)
A (94 à 96)	B (84 à 86)	C (72 à 75)	D (60 à 65)
A- (90 à 93)	B- (80 à 83)	C- (69 à 71)	E (59 et moins)
			I (Incomplet)

Consignes

- Un horaire de rencontre avec les équipes vous sera fourni à l'intérieur des deux premières semaines. L'horaire sera le même pour tout le trimestre.
 - Pour chaque livrable, vous devez fournir un compte rendu de sprint. Les détails et la forme du compte rendu vous seront communiqués.
 - Chaque étudiant est responsable de montrer et d'expliquer son travail.
 - À chaque rencontre (build review), les étudiants présenteront chaque user story développée et en feront la démonstration au professeur sur l'ordinateur. Soyez prêt à faire lancer la démo dès l'arrivée du professeur.
-

- Bien que de l'aide technique sera disponible, il est de la responsabilité de chaque étudiant de s'auto-former rapidement sur les technologies à utiliser dans le cours. Dans l'industrie, un développeur doit être autonome, autodidacte, et apte à apprendre rapidement de nouvelles technologies.
- Pour l'achat de nouveaux « assets » graphiques ou sonores, ou pour utiliser les « assets » déjà possédés par le département, veuillez consulter les documents sur la procédure.
- Des comptes Perforce seront disponible pour l'ensemble des étudiants du cours afin de pouvoir coordonner votre travail d'équipe.

DROIT D'AUTEUR ET PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE DU MATÉRIEL

L'ensemble du contenu rendu disponible dans le cadre de ce cours est protégé par la [Loi sur le droit d'auteur](#) et la Politique relative aux droits d'auteur de l'UQAC. Il est destiné à l'usage des étudiants dans le cadre de leur formation universitaire et ne doit pas être utilisé pour d'autres fins. Pour ce faire, les étudiants peuvent le consulter et, lorsque disponible au téléchargement, en faire une copie uniquement pour leur usage personnel.

Le contenu ne peut autrement être téléchargé ou copié, il ne peut pas non plus être reproduit, publié à nouveau, affiché, transmis, communiqué, diffusé, distribué, adapté ou modifié par quelque moyen.

De plus, comme mentionnée dans le manuel de gestion de l'UQAC, toute communication ou diffusion par l'entremise des TIC comme les ordinateurs portables, les cellulaires, les téléphones intelligents, les tablettes numériques, etc., ne peut être faite sans la permission de l'enseignant (https://www.uqac.ca/direction_services/secretariat_general/manuel/3/083.pdf).

Ainsi, l'enregistrement sonore ou visuel d'une activité synchrone par les étudiants est strictement interdit à moins d'obtenir au préalable une autorisation écrite de l'enseignant.

SERVICES OFFERTS À L'UQAC

L'UQAC offre différentes ressources qui pourraient venir en aide aux étudiants dans le cadre de leur formation :

- Le [Centre de référence le Cube](#), offre différents services d'aide en français, en mathématique et informatique et des pairs aidants.
- Le [Service aux étudiants](#), propose différents services de soutien

- L'aide pédagogique Lucas Gonzalez est disponible comme support technique dans le cadre du cours. Contact lucas1_gonzalez@uqac.ca, bureau P4-6580.

Le site internet **J'étudie à l'UQAC : outils d'apprentissage** est une excellente source d'informations pour les étudiants. Ils peuvent y consulter diverses ressources et prendre rendez-vous avec les intervenants pouvant les accompagner dans leur métier d'étudiant.

<https://www.uqac.ca/reussite/>

<https://www.uqac.ca/reussite/sectiontechnologique/>

Le [site de la bibliothèque](#) est la porte d'entrée vers l'ensemble des [ressources documentaires](#) et des services, tels que l'aide à la recherche documentaire, à l'évaluation des sources, à la rédaction d'une bibliographie, en plus du prêt d'équipements informatiques, de locaux, etc. Lino Tremblay est le bibliothécaire du DIM. Contact : lino_tremblay@uqac.ca, bureau P4-1200.

Une ressource est aussi disponible pour accompagner les étudiants dans leur appropriation des technologies éducatives (Moodle, Zoom, Google Workspace, Panopto, etc.) utilisées à l'UQAC. Cette ressource peut offrir des ateliers de formation lors de l'une de vos séances de cours et peut accompagner individuellement les étudiants sur des besoins spécifiques. Les personnes étudiantes peuvent prendre rendez-vous à <https://sae.uqac.ca/rendezvous/>.

POLITIQUE CONTRE LE HARCÈLEMENT ET LA VIOLENCE

Principes généraux

- L'Université du Québec à Chicoutimi s'est dotée d'une politique afin de prévenir et de faire cesser le harcèlement et la violence ;
 - L'université favorise un milieu propice à la dignité et à l'estime de tous les membres de la communauté ;
 - L'université désavoue toute forme de harcèlement et de violence parce qu'ils constituent une atteinte aux droits de la personne ;
-

- Tous les membres de la communauté universitaire ont droit à un milieu de travail et d'études exempt de harcèlement et de violence.

Application de la politique

- Toute forme de harcèlement et de violence est prohibée ;
- Tout membre de la communauté universitaire a le devoir de s'approprier la présente politique et de saisir le Comité institutionnel contre le harcèlement et la violence, le responsable du Bureau de réception des plaintes ou les personnes-ressources de toute situation qu'il juge en contravention de la présente politique.

Pour en savoir plus, nous vous recommandons les sites suivants :

- http://www.uqac.ca/direction_services/secretariat_general/manuel/5/150.pdf
- <http://www.uqac.ca/harcelement/index.php>

EXIGENCES DE FORMATION

- **Qualité de communication dans les travaux écrits et oraux**, tout travail ayant un grand nombre de fautes pourra subir une pénalité de 0,5 par faute. Toute travail jugée illisible par les enseignants pourra se voir attribuer la note de 0.
- **Règles concernant le plagiat dans les travaux individuels et les travaux en équipe**. Les travaux déposés à l'enseignant pourront, en cas de doute, être soumis au logiciel pour une analyse. Pour éviter le plagiat dans vos travaux ou dans vos examens, nous vous suggérons de consulter votre [bibliothécaire](#) ou de consulter cette [page d'information](#) au sujet du plagiat.

Conformément à la politique institutionnelle, tout acte de plagiat ou de fraude dans un cours peut entraîner l'annulation d'un élément d'évaluation ou l'échec du cours. Les actes de plagiat ou de fraude peuvent même entraîner la suspension ou l'exclusion de l'étudiant de l'UQAC (CAD-8462). Sont considérés comme plagiat, les actes suivants : obtenir ou tenter d'obtenir les réponses de quelqu'un pendant un examen ou participer à un échange de réponses ; utiliser totalement ou en partie un texte d'autrui en le faisant passer

pour s'en ou sans en indiquer la source ; participer, tenter de participer à une substitution de personnes lors d'un examen ou d'un travail faisant l'objet d'une évaluation ; posséder ou utiliser pendant un examen tout document ou matériel non autorisé.

- **Règles concernant les retards dans la remise des travaux.** Lorsqu'un travail est remis après la date d'échéance, l'étudiant perd 10% par jour de retard. Les jours de fin de semaine sont comptés comme les jours de semaine. Après trois jours, le travail ne peut plus être remis et la note est 0.

BIBLIOGRAPHIE

- Albinet, Marc. Concevoir un jeu vidéo : les méthodes et les outils des professionnels expliquées à tous!. Fyp éditions, 2015, <https://www.fypeditions.com/concevoir-jeu-video-marc-albinet-3-edition-augmentee/>, disponible à la bibliothèque
- Brusseaux, Denis. Metal Gear Solid : une œuvre culte de Hideo Kojima. Third éditions, 2015, disponible à la bibliothèque de l'UQAC.
- Koster, Raph. Theory of fun for game design. "O'Reilly Media, Inc.", 2013, <https://www.theoryoffun.com/>, disponible à la bibliothèque de l'UQAC.
- Swink, Steve. Game feel : a game designer's guide to virtual sensation. CRC Press 2008, <http://www.game-feel.com/>, disponible à la bibliothèque de l'UQAC.
- Schell, Jesse. The Art of Game Design: A book of lenses. AK Peters/CRC Press, 2014, <https://www.jesseschell.com/>, disponible à la bibliothèque de l'UQAC.
- Adams, Ernest. Fundamentals of game design. Pearson Education, 2014, disponible à la bibliothèque de l'UQAC.
- Rogers, Scott. Level Up! The guide to great video game design. John Wiley & Sons, 2014, disponible à la bibliothèque de l'UQAC.
- Schultz, Charles P., and Robert Denton Bryant. Game testing: All in one. Stylus Publishing, LLC, 2016.
- Kramarzewsky, Adam. De Nucci Ennio. Pratical Game Design, Packt

Sites Internet

- <http://www.gamasutra.com/>
- <https://gafferongames.com/>
- <https://www.youtube.com/user/CppCon/featured>