



Université du Québec
à Chicoutimi

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

PLAN DE COURS

Atelier pratique en jeux vidéo I
8INF936 Groupe 03

Hiver 2025 Local xxxx

Table des matières

1.	DESCRIPTION DE LA PERSONNE PROFESSEURE OU CHARGÉE DE COURS	3
2.	IDENTIFICATION DU COURS	3
3.	DESCRIPTION DU COURS	3
4.	FORMULE PÉDAGOGIQUE	4
5.	ACTIVITÉS D'ENSEIGNEMENT ET D'APPRENTISSAGE	4
6.	MODALITÉS DE COMMUNICATIONS ET D'ENCADREMENT	4
7.	DATES IMPORTANTES	5
8.	CALENDRIER DU COURS	5
9.	ÉVALUATIONS	6
10.	SYSTÈME DE NOTATION	7
11.	DROIT D'AUTEUR ET PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE DU MATÉRIEL	7
12.	SERVICES OFFERTS À L'UQAC	8
13.	POLITIQUE CONTRE LE HARCÈLEMENT ET LA VIOLENCE	9
14.	EXIGENCES DE FORMATION	9
15.	BIBLIOGRAPHIE	11

1. IDENTIFICATION DU COURS

Dans la [maitrise en informatique \(profil jeux vidéo\)](https://programmes.uqac.ca/1537)¹, ce cours est obligatoire et un préalable au cours [8INF966 – Atelier pratique en jeu vidéo II](https://programmes.uqac.ca/8inf966)².

2. DESCRIPTION DU COURS

Objectif général ou compétence attendue

Permettre de faire la synthèse des connaissances acquises dans les cours du programme. Développer ses connaissances et ses habiletés par sa participation au développement d'un projet informatique appliqué au domaine du jeu vidéo. Participer au développement complet d'un prototype de jeu vidéo de moyenne à grande envergure à l'intérieur d'une équipe de bonne taille en suivant les pratiques de l'industrie.

Objectifs spécifiques ou intentions éducatives

Activité d'intégration des connaissances. Formation d'équipes de travail. Rappel des principes de développement de projets informatiques. Développement d'un prototype fonctionnel. Utilisation d'outils technologiques spécialisés (moteurs, bibliothèques, outils de gestion, etc.). Mise en pratique concrète des compétences en gestion de projets Agile/Scrum dans un contexte de développement de projet sur un trimestre entier en équipe de 4 à 6 personnes (équipe virtuelle délocalisée). Exploitation de l'ensemble des outils logiciels de communication à distance, de partage de code source et de version, de « bug tracking » et de gestion de projet en ligne. Assemblage d'un portfolio de réalisation (l'ensemble des prototypes développés au fil des 5 cours, et notamment le jeu développé sur un trimestre en grande équipe).

¹ <https://programmes.uqac.ca/1537>

² <https://programmes.uqac.ca/8inf966>

Compétences complémentaires : transversales, informationnelles et du 21^e siècle

- Rechercher de l'information dans des sources fiables et variées.
- Citer ses sources de façon adéquate / selon les normes utilisées au département.
- Utiliser des outils collaboratifs (Microsoft Teams)

3. FORMULE PÉDAGOGIQUE

Formule pédagogique : Atelier en présentiel.

La séance se déroule dans les locaux de l'UQAC en proportion variable pendant le trimestre (de 1 à 15 séances) pour tout le monde à des moments prédéterminés par les enseignants.

4. ACTIVITÉS D'ENSEIGNEMENT ET D'APPRENTISSAGE

- Exposés interactif synchrone³
- Apprentissage par projet

5. MODALITÉS DE COMMUNICATIONS ET D'ENCADREMENT

Les échanges entre les étudiants et l'enseignant se feront par courriel pour les échanges formels (Exemple : demande d'un délai supplémentaire pour la remise d'un travail).

Les enseignants utiliseront le canal « Général » de l'équipe Teams pour communiquer avec les étudiants. L'outil officiel du cours est l'équipe Teams. Tout groupe Facebook, Discord ou autre n'a aucun lien officiel avec le cours.

³ http://www.uqac.ca/ressourcespedago/wp-content/uploads/2020/09/Strategies_EnseignementApprentissagePV.pdf

6. DATES IMPORTANTES

Dates importantes – Hiver 2025	
Date de début du cours *début du trimestre 6 janvier 2025	10 janvier 2025
Date limite d'annulation des cours avec remboursement	17 janvier 2025
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)	14 mars 2025
Date de fin du cours *fin du trimestre 29 avril 2025	25 avril 2025

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

7. CALENDRIER DU COURS

Séance et date	Thèmes ou contenus abordés	Activités préparatoires Lectures/travaux Évaluations
Séance 1 10 janvier 2025 08h00 à 10h45	• Introduction au cours • Lecture du plan de cours • Activité brise-glace	Lecture et travail préparatoire : Lire le plan de cours

Séance 2-14 Périodes à définir avec l'enseignant	• Rencontres de suivi de projet • « <i>Sprint Review</i> »	Remise Pour les Sprint Review : • Build jouable disponible sur perforce selon la nomenclature • « Sprint proposal » • Rapport de sprint individuel
Séance 15 Date à définir	Présentation final	Remise • Build final • Matériel promotionnel • Rapport Post-mortem • Évaluation des pairs

8. ÉVALUATIONS

Évaluation	Pondération	Travail (équipe ou individuel)	Date de remise ou de réalisation
Préproduction	10	Individuel	24 janvier 2025
5 Sprints	50*	Équipe (voir devis pour modalités)	1. 07 février 2. 21 février 3. 07 mars 4. 21 mars 5. 04 avril
Post-production	10*	Équipe (voir devis pour modalités)	18 avril 2025

Projet de jeu vidéo*	20*	Équipe (voir devis pour modalités)	25 avril 2025
Post-Mortem	10	Individuel	25 avril 2025

*40% de la note en commun avec l'équipe (sauf si travail insuffisant dans ce cas le note de 0 sera attribuée pour la remise, voir devis) 60% pondéré par l'évaluation des pairs

9. SYSTÈME DE NOTATION

A+ (97 à 100)	B+ (86 à 89)	C+ (70 à 75)
A (94 à 96)	B (80 à 85)	C (60 à 69)
A- (90 à 93)	B- (76 à 80)	E (59 et moins)

10. 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.

11. 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 : n2villen@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/>.

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

13. 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 sien 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.

14. 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

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