



UNIVERSITÉ DE  
MONTPELLIER



SERVICE COMMUN  
FORMATION CONTINUE  
UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER

# DIPLÔME UNIVERSITAIRE MANAGEMENT RESPONSABLE DE PROJETS VIDÉOLUDIQUES

## OBJECTIF

- Faire monter en compétences les professionnelles et professionnels du secteur vidéoludique
- Offrir des perspectives d'évolution de carrière
- Proposer une approche réflexive et critique sur le jeu vidéo

## INSCRIPTION

Candidature sur dossier : CV, lettre de motivation et portfolio avec des exemples de réalisation.  
Candidatures à adresser au Service de Formation Continue :  
[sfc-iutms@umontpellier.fr](mailto:sfc-iutms@umontpellier.fr)

## LE D.U

- > Concevoir des jeux vidéo avec une approche réflexive, artistique et déontologique.
- > Gérer des équipes de manière inclusive pour des jeux vidéo accessibles et innovants.
- > Produire des jeux vidéo dans une démarche éthique, engageante et soutenable.

Formation initiale

Formation continue

■ MANAGEMENT ■ JEUX VIDÉO ■ INCLUSIVITÉ ■ ÉTHIQUE ■

## ORGANISATION DE LA FORMATION

Formation continue et initiale

Volume horaire : 150h de formation

- > Séminaire de lancement en hybride
- > 2 à 3 fois 2h de cours du soir hebdomadaire
- > 4h de cours le samedi matin
- > Séminaire de préparation à la Game Jam
- > Séminaire de clôture en hybride

Projets pédagogiques : 100h

Durée : avril 2025 à août 2025

*Possibilité de suivre la formation 100% à distance ou en hybride.*

## CANDIDATURE

### PROFIL

- > Professionnelles et professionnels du secteur vidéoludique ou de formation managériale (BAC+2)
- > Étudiante et étudiant du B.U.T Informatique et MMI (*accès limité*)

### TARIF\*

- > Formation continue : 4 000 €
- > Formation initiale : 500 €

*\*Tarifs dérogatoires possibles sous conditions.*

## CONTACT

### Contact administratif

Service de Formation Continue  
Courriel : [sfc-iutms@umontpellier.fr](mailto:sfc-iutms@umontpellier.fr)

### Responsable pédagogique

Antoine CHOLLET  
Courriel : [antoine.chollet@umontpellier.fr](mailto:antoine.chollet@umontpellier.fr)

# ▪ ACCESSIBILITÉ ▪ BONNES PRATIQUES ▪ MIXITÉ ▪ SENSIBILISATION ARTISTIQUE ▪ SCIENCES SOCIALES ▪

## ENSEIGNEMENTS

- Science et philosophie du jeu
- Culture artistique du jeu vidéo
- Éthique du secteur vidéoludique
- Art et méthodologie de conception ludique
- Développement technique du jeu vidéo
- Gestion de l'innovation ludique
- Manager une équipe de projet vidéoludique
- Initiation à l'entrepreneuriat dans le jeu vidéo
- Économie et *business model* du jeu vidéo
- Droit et propriété intellectuelle du numérique

## PROJETS PÉDAGOGIQUES

- Management Innovant de Jeu Vidéo
- Réflexion sur la création vidéoludique (*mémoire individuel*)

## ATOUTS DE LA FORMATION

- Approche académique et universitaire sur le jeu vidéo
- Intégration des problématiques actuelles du secteur vidéoludique
- Intervention par des professionnelles et professionnels du domaine.
- Opportunité d'évolution professionnelle

## FORMATION COMPLÉMENTAIRE

- Des conférences thématiques sont prévues pour enrichir le contenu de la formation.

## PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

- *Producer* de jeux vidéo
- Cheffe et chef de projets jeux vidéo
- *Lead artist* ou *Technical programmer*
- Directrice et directeur de production
- Cheffe et chef d'entreprise

## ILS INTERVIENNENT OU NOUS SOUTIENNENT



**PUSH**  
▶ **START**