



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

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 clôture en présentiel

Projets pédagogiques : 100h

Durée : Avril à Août

Possibilité de suivre la formation à 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

Responsable pédagogique

Antoine CHOLLET
Courriel : 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*)
- Séminaire de préparation à la « Game Jam »

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

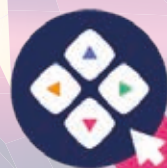
Atout de la formation complémentaire

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

LES MÉTIERS

- *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**