US3336 - Organisation de la production et management des équipes

Mis à jour le 30-03-2023

Code : US3336

Unité spécifique de type cours

6 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Contact national :

Cnam - Enjmin licences

138 rue de Bordeaux
16000 Angoulême
05 45 68 06 78

licence.enjmin@lecnam.net

Présentation

Prérequis

aucun prérequis

Objectifs pédagogiques

Cette UE de spécialité vise à mettre en place une « formation avancée » en direction des chefs de projet tant en regard du pilotage de leur projet de pré-production en M2 que sur des références de gestion de projet les préparant à aborder leur environnement professionnel en stage.

Programme

Contenu

1. Déterminer et mettre en œuvre pour un chef de projet les démarches permettant de caractériser les projets de pré-production de M2 : conforter les notions relatives aux modèles économique, différencier le financement (projet/société) et le modèle économique d'un jeu, compléter la présentation des modèles les plus usités et de leurs conséquences sur le design et la production d'un jeu

2. Réaliser des ateliers au moins dans deux registres afin de construire des scénarii transposables aux modèles économiques des projets de pré-production de M2 :

- appliquer un modèle économique différent à un jeu connu (ex : space invaders), quelles conséquences sur le design, restitution sous la forme d'une présentation en groupe et débriefing

- s'exercer en effectuant un applicatif sur les jeux de type « Free to Play » : rappel sur le cycle de vie d'un produit, spécificités du design, organisation de la production pour les F2P, exemples de jeu et de documents)

3. Mettre en place une préparation des présentations des projets de pré-production de M2 devant un jury et audience de professionnels afin de les « séduire » tout en les convaincant de la pertinence et du sérieux de leur présentation à travers les éléments essentiels tels que : introduction, pitch elevator, description (features, USP, vertical slice, etc.), teaser, vidéo montage, direction artistique et technique, modèle économique (ex: premium ou freemium ou épisodique ou early access ou autre…), etc.

4. Réaliser des ateliers selon trois thématiques afin que les chefs de projet puissent prendre toutes décisions en lien avec les six projets de pré-production de M2 :

- Quels dispositifs contractuels doivent être mis en place pour les relations avec les différents partenaires ? (au stade de la conception du jeu vidéo au sein de l'équipe et de la commercialisation du jeu vidéo avec des entités

- Quels sont les usages juridiques de la profession ?

- Les droits et obligations du chef de projet

5. Mettre en place un dispositif afin de construire un « kit de survie juridique » de l'entrepreneur :

- Suivi d'une série de mini-modules online (gouvernance, contrat…)

- Réaliser les premiers pas d'une relation contractuelle : rédaction en groupe d'une lettre d'intention.

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

Session 1 : contrôle continu - TP à rendre [100% de la note globale] :

- Examen écrit individuel en utilisant un formulaire intitulé « Grille de maturité de groupe » composé de deux parties : la première partie contient une matrice d'évaluation de la dynamique du groupe selon 10 critères ; pour être effectuée, cette appréciation « sommative » peut nécessiter de recueillir l'avis des membres des équipes projets dans la phase de RETour d'EXpérience (RETEX) ou « post mortem » [30% de la note globale], la seconde partie contient deux rubriques permettant d'approfondir la démarche réflexive sur votre pratique de management de projet : l'une demande de rédiger 4 commentaires et l'autre demande d'identifier deux axes d'amélioration [70% de la note globale]

Session 2 : réalisation indivuduelle sur une thématique donnée