USRS6Q - Le joueur et son marché

Mis à jour le 18-01-2023

Code : USRS6Q

Unité spécifique de type mixte

6 crédits

Responsabilité nationale : EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Présentation

Prérequis

Pas de prérequis

Objectifs pédagogiques

Ce cours à deux objectifs. Il s'agit, d'une part, de comprendre les éléments économiques et sociologiques essentiels qui déterminent la nature des contenus et du marché du jeu vidéo et, d'autre part, de vous amener à découvrir les fondamentaux de l'analyse du comportement du joueur, et de quelques outils existants, qui vous permettront de mieux circonscrire et anticiper ce comportement.

Compétences

Expliquer les notions de média intéractif numérique.
Expliquer l'historique du jeu vidéo à travers les processus sociologiques et l'économie de ce domaine.
Définir ce que sont les game analytics et leur utilité.
Identifier pour quels métiers du jeux vidéo les game analytics ont un intérêt.
Découvrir quelques métriques pour des genres de jeux spécifiques.
Découvrir les concepts, définitions et méthodes associées à la fouille des données (data mining).
Découvrir des outils et leur intégration (Google Analytics, Unity Game Analytics, UDK) et exemples de visualisation de données.
Préparer un plan d'intégration de données de jeu pour un projet (défi annuel).
Comparer des modèles de production de contenus: de l'audio visuel au jeu vidéo, les acteurs et les chaînes de valeurs.
Découvrir des exemple de production et de financement.

Programme

Contenu

Le cours est composé de six séquences.

- Séquence 1: Les media interactifs numériques : Définition et historique, Histoire du Jeu vidéo, l'évolution du produit vers le service
- Séquence 2 : Introduction générale aux game analytics : De quoi s'agit il ? Pour quels usages? Pour quel métier du jeu vidéo ? Présentation de métriques pour des genres de jeux spécifiques et de quelques exemples applicatifs.
- Séquence 3 : Méthodes de mesure et métriques : Définir l'expérience de jeu et le profil du joueur et choix des métriques. Présentation des métriques associées au gameplay (data mining), des méthodes hors jeu.
- Séquence 4: Outils et visualisation des données :Présentation d'outils et leur intégration (Google Analytics, Unity GameAnalytics, UDK) et exemples de visualisation de données.
- Séquence 5 : Le modèle de production des JV : Comparaison des modèles de production de contenus: de l'audio visuel au jeu vidéo, les acteurs et les chaînes de valeurs. Exemple de production et de financement
- Séquence 6 : Le joueur : Qui joue : Classification sociologique et économique des joueurs, le marché du jeu vidéo en France et dans le monde, les jeux de demain

Modalités de validation

- Projet(s)
- Examen final

Description des modalités de validation

Examen (contrôle de connaissances). Réalisation d'une présentation orale des travaux réalisés dans le cadre de l'UE.