



Présentation

Le labo Game va se scinder en deux parties : une pour la gestion événementielle autour du jeu vidéo, en lien avec le SCO (basiquement, des soirées jeux vidéo), et une autre orienter création de jeu, particulièrement coté Développement. C'est plus principalement cette dernière que je vais prendre en charge. Une autre communication suivra pour vous proposer du jeu !

I/ Ce que je vous propose

- Des conférences chaque mois dans l'idéal, aux deux mois si des problèmes de gestion se révèlent, avec des professionnels du jeu vidéo. Que ce soit jeu indépendant ou jeu d'entreprise type AAA, il y en aura pour tous les goûts, et ce sera représentatif de ce que Montréal peut offrir en terme de débouché dans le jeu (et croyez-moi, il y en a pas mal).
- Une ouverture à la communauté « vidéo Game » à Montréal. Des informations récurrentes sur les différents événements jeux vidéo, que ce soit conférences, présentations de jeu, réseautage, 5 à 7 ou même Game Jam, etc. Il y a une foule d'événements qui se passent à Montréal, pour étudiants et passionnés, et dans ce domaine il n'y a pas de secret, il faut être présent et actif. De plus, la création d'une micro communauté Supinfo, régulièrement présentes et visibles sur la scène montréalaise sera bénéfique pour tous les étudiants qui veulent trouver un stage par la suite.
- Un soutien de la part du labo pour toutes les équipes désirant participer à [l'Imagine Cup](#) (microsoft), ou encore [Academia](#) (ubisoft, M2 uniquement) !



- La création d'un jeu dans l'année, en équipe, au sein du labo Game !

II/ Crédits ? Crédits !

Pour tous les étudiants qui veulent avoir leurs crédits, le seul chemin proposé sera via les projets d'excellence. L'objectif étant tout simplement de réaliser un jeu vidéo, fini dans l'absolue, pour que les étudiants désirant réellement travaillé dans le jeu aient une base à présenter. L'étude des projets personnels est le premier critère de jugement des entreprises envers les juniors.

Voilà comment tout cela va s'articuler :

- Création des équipes (novembre, début décembre), proposition d'être suivi par un mentor externe. Les équipes ne pourront excéder 6 membres.
- Rendu d'un premier document Game Design (concept du jeu) à la **rentrée de Janvier**. Ce document sera évalué par des gens du jeu, principalement Game Designer, et pourront vous donner des conseils. Ce pré-rendu sera obligatoire et devra être sérieux. Les projets seront libres, tous choix de plateformes, logiciels, langages et concepts sont aux libertés de l'étudiant. Cependant, certains peuvent être conseillés, comme UNITY ou UNREAL, car ce sont des références dans le monde du jeu.
- Rendu finaux des projets **vers fin Mars**. Tous les projets subiront une soutenance en interne, avec les ressources dont le laboratoire pourra disposer. Cela vous permettra de présenter votre projet à des gens du jeu, ainsi que de recevoir leurs critiques et leurs conseils. La ou les meilleures équipes seront invité à **présenter leurs projets au Meet Up d'avril** (période de recrutement pour l'été chez Ubisoft) ou seront présents des gens du jeu, indépendants et entreprises, qui seront sûrement à la recherche de stagiaire ! Par la suite, les projets seront envoyés à Samuel Cuella pour évaluations des projets d'excellence, et pouvoir ainsi accéder aux crédits !

Il est bien évident que les choses vont aller très vite, mais la limite de fin mars est impérative pour pouvoir laisser aux étudiants le temps de travailler sur leur projet de fin d'année. Les étudiants ne voulant ou ne pouvant pas respecté cette deadline pourront toujours rendre leurs projets par eux même avant la date limite de Supinfo. Simplement ils ne seront plus inclus dans le cadre du labo Game.

Je veux également insisté sur la PART EGALE DE TRAVAIL à l'intérieur d'une équipe. Les équipes créant du jeu vidéo ont des rôles très diverses, et vous pouvez avoir le rôle que vous voulez (game designer, codeur, graphiste, manager etc ..) , mais il est important que tous travaillent, et soient capable de démontrer son travail. C'est impératif pour le suivi du projet dans le labo, mais aussi pour la validation du projet d'excellence.

III/ Liens et communications

Pour toutes informations, questions ou renseignement sur le labo :

Facebook : <https://www.facebook.com/SupinfoGameLabMTL>

Twitter : <https://twitter.com/SupGameLabMTL>

Mail : supinfogamelabmtl@gmail.com ou Benoit.DELASSUS@supinfo.com

Site : <http://www.montreal.labo-gamedev.com>