

COLLÈGE  
**BART**  
Programmation et intégration en jeu vidéo  
NWE.29

Plan de cours  
**Analyse de la fonction de travail** (60 h)  
Pondération 3-1-3      2,33 unités  
570-JWA-BT      Local A32      Jeudi 13h à 17h30

Été 2015  
Professeurs  
**Gabriel Lefebvre**  
**Marie-Ève Fréchette**  
Omnivox (ou exceptionnellement  
[gablef77@gmail.com](mailto:gablef77@gmail.com) – [marieeve.frechette@bart.ca](mailto:marieeve.frechette@bart.ca))

SIGNATURE DE L'ÉTUDIANT(E) : \_\_\_\_\_ DATE : \_\_\_\_\_

## LA MISSION ET LES OBJECTIFS INSTITUTIONNELS DU COLLÈGE BART

La mission du Collège Bart est de fournir une formation de qualité, un soutien pédagogique permettant aux étudiants de réaliser leurs objectifs scolaires tout en offrant des programmes d'études correspondant aux besoins du marché du travail.

Dans l'accomplissement de sa mission éducative, le Collège Bart privilégie traditionnellement des valeurs telles que l'autonomie, l'excellence, la performance et le respect d'une éthique professionnelle.

« Ce qui fait un bon manager c'est la prise de décision. On peut utiliser les ordinateurs les plus fous pour étudier les chiffres mais en final il faudra faire un planning et passer à l'action. » (Lee Lacocca)

« Au lieu de planifier l'imprévisible, rêvons ensemble du futur. » (Jean-Marie Descarpentries)

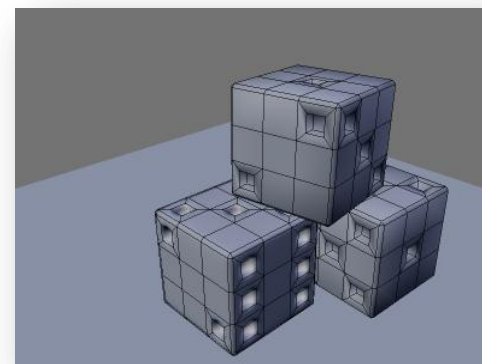
« Il faut tenir une résolution parce qu'elle est bonne et non parce qu'on la prise. » (La Rochefoucauld)

## SITUATION DU COURS DANS LE PROGRAMME

Offert à la troisième session, le cours « Analyse de la fonction de travail » est conçu pour éveiller les étudiants aux standards de compétence et de performance définis par le secteur professionnel du jeu vidéo. De fait, en fournissant les outils de développement typiques et une vision couvrant un large spectre des métiers, les étudiants sont en mesure de développer un esprit d'analyse et de critique les préparant adéquatement au marché du travail vidéoludique.

## PRÉALABLE

Il faut avoir suivi ou suivre en concomitance « Projet pratique II » (570-JYF-BT) afin de suivre « Analyse de la fonction de travail ».



## PONDÉRATION

Précisons les orientations liées à la pondération du cours « Analyse de la fonction de travail », c'est-à-dire 3-1-3 :

- Le premier chiffre est la période dite de **théorie**; elle correspond à la proportion des activités consacrées à l'enseignement magistral : 45 heures.
- Le deuxième chiffre est la période dite d'**atelier**; elle correspond à la proportion des activités encadrées consacrées à la consolidation des habiletés : 15 heures.
- Le troisième chiffre est la période dite de **travail personnel**; elle correspond au temps minimum que l'étudiant doit consacrer à l'ensemble de ses travaux : 45 heures.

## ÉNONCÉ DE LA COMPÉTENCE

- Analyser la fonction de travail dans le domaine du jeu vidéo (JTA1);
  - Atteinte des compétences : complète.

## CONTEXTE DE RÉALISATION (JTA1)

- À l'aide d'exercices simples et spécifiques;
- À l'aide de principes généraux dans le domaine du jeu vidéo;
- À l'aide des outils et des logiciels appropriés.

## ÉLÉMENTS DE COMPÉTENCE ET CRITÈRES DE PERFORMANCE (JTA1)

Éléments de compétence Étapes d'exercice pour atteindre la compétence.	Critères de performance Exigences qui permettront de juger de l'atteinte de chacun des éléments de la compétence et de la compétence elle-même.
<b>1.</b> Comprendre les enjeux économiques d'une production.	<b>1.1</b> Formulation juste des acteurs importants du marché.
<b>2.</b> Identifier les corps de métiers, leurs spécialités, leurs dépendances mutuelles.	<b>2.1</b> Définition appropriée des tâches de chaque métier; <b>2.2</b> Schématisation juste des hiérarchies typiques.
<b>3.</b> Analyser et assimiler les grandes phases d'une production. Puis agir en adéquation à une méthodologie de gestion de projet.	<b>3.1</b> Planification d'un pipeline en fonction des catégories de jeu; <b>3.2</b> Choix judicieux entre les méthodes de production; <b>3.3</b> Compréhension et classement des « Milestones ».
<b>4.</b> Acquérir les capacités de gestion des priorités et de proactivité.	<b>4.1</b> Utilisation appropriée des éléments d'analyse; <b>4.2</b> Mise en place d'un planning transparent et efficace; <b>4.3</b> Organisation logique des tâches et de leur suivi; <b>4.4</b> Respect des réseaux de communication; <b>4.5</b> Démonstration d'une attitude professionnelle.

*Nota bene* : Ces éléments de compétences et ces critères de performance sont abordés et approfondis tout au long de la session, et ce, en effectuant des retours constants sur l'ensemble de ces exigences.



## CONTENU DU COURS

Plus qu'une activité puérile, le jeu vidéo est devenu au fil des années un phénomène social, artistique et ludique. Avec cet engouement, les sociétés responsables de leur mise sur marché ont muté pour pouvoir répondre efficacement aux besoins croissants des consommateurs. Les entreprises se multipliant, les coûts de développement toujours plus hauts, elles ont su s'entourer des méthodologies de travail optimisées et parfaire leur gestion du personnel afin de rester concurrentielles.

Cette formation vise ainsi à donner les acquis permettant de meilleures relations entre l'employé et son entrepreneur. Elle est aussi conçue dans la perspective de permettre à l'étudiant de maîtriser son stress et sa gestion des priorités. De fait, l'étudiant pourra aborder sereinement son emploi dans le domaine du jeu vidéo.

Le corpus du cours « Analyse de la fonction de travail » prévoit l'étude des cycles de développement et des métiers les composant. Le cours mettra en scène une simulation de contexte d'entreprise afin de toucher de manière concrète les aspects liés au savoir-faire et à la compétence visée.

## PROJET D'ÉCHÉANCIER

Semaine	Contenu	Travaux	Évaluation et livrable
Semaine 1 21 mai	<b>Introduction :</b> 1. Présentation et lecture du plan de cours ;  <b>L'industrie vidéoludique :</b> 1. Mise en contexte et introduction à l'industrie vidéoludique ; 2. Survol des enjeux économiques et de l'évolution du marché du jeu vidéo ; 3. Quelques entreprises d'ici et d'ailleurs ; 4. L'avenir des jeux vidéo ; a. Le marché des nouvelles consoles ; b. Le marché du mobile (tablettes et téléphones portables) ; c. Le marché de la « Smart TV » ; d. Le « Cloud gaming » ; e. La réalité virtuelle ou augmentée ; f. La « Gamification ».	<b>Analyse :</b> La mondialisation et ses répercussions.  <b>Table ronde :</b> Discussion sur l'avenir des jeux vidéo.  <b>Travail individuel :</b> Choisir une entreprise de jeu et remplir le rapport de recherche	
Semaine 2 28 mai	<b>Métiers du jeu :</b> 1. Les différents métiers du jeu ; 2. Mobilité et hiérarchie ;  <b>Le vocabulaire de production :</b> 1. Charte RACI ; 2. Pipeline ; 3. Étapes de production et livrables (Milestones) ; 4. La terminologie technique ; 5. Les documents de l'industrie vidéoludique.	<b>Table ronde :</b> Les processus décisionnels en entreprise.	<b>Remise de rapport de recherche (5%)</b>

Semaine	Contenu	Travaux	Évaluation et livrable
Semaine 3 4 juin	<b>Méthodologie de production :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Méthode empirique ;</li> <li>2. Le « Waterfall » ;</li> <li>3. Les méthodes agiles et le « Scrum ».</li> </ol>		
Semaine 4 11 juin	<b>Le client :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Projets de service ;</li> <li>2. Projets IP ;</li> <li>3. Projets Indis ;</li> <li>4. Les éditeurs ;</li> </ol> <b>Les types de produit :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jeux AAA ;</li> <li>2. Jeux web ;</li> <li>3. Jeux Indis ;</li> <li>4. Jeux promotionnels ;</li> <li>5. Jeux « sérieux ».</li> </ol> <b>La mise en marché :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La distribution et le marketing ;</li> <li>2. Le support, la gestion de communauté, la gestion du consommateur.</li> </ol>	<b>Table ronde :</b> Le rôle du jeu « sérieux » dans le monde contemporain.	
Semaine 5 18 juin	<b>Savoir-être en entreprise :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Professionnalisme et code de conduite ;               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Les attentes de l'employeur,</li> <li>b. Responsabilités, droits et engagements de l'employé,</li> <li>c. Définition d'un « NDA ».</li> </ol> </li> <li>2. L'importance de la communication,</li> <li>3. Développer son sens critique,</li> <li>4. La mise à jour de sa culture vidéoludique;               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Les noms des jeux référents à connaître,</li> <li>b. Évènements, sites Internet, magazines et chaînes télé pertinentes.</li> </ol> </li> </ol> <b>Évaluation de mi session</b>	<b>Table ronde :</b> Mise en situation pratique.	<b>Évaluation de mi session (12 %)</b>
Semaine 6 25 juin	<b>Pas de cours – Jeudi le 25 juin = horaire du mercredi</b>		
Semaine 7 2 juillet	<b>Laboratoire : Simulation d'entreprise</b> Mise en pratique de la matière apprise sous forme d'une simulation de production d'un jeu. <b>Sprint 1 - L'opportunité</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Demande client</li> <li>2. Définition des rôles</li> <li>3. Brainstorm / Conception</li> <li>4. Pitch de vente</li> </ol>		

Semaine	Contenu	Travaux	Évaluation et livrable
Semaine 8 9 juillet	<b>Laboratoire : Simulation d'entreprise</b> Mise en pratique de la matière apprise sous forme d'une simulation de production d'un jeu. <b>Retour sur le sprint 1 : Post-mortem</b> <b>Sprint 2 – La pré-production</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Création du backlog</li> <li>2. Rédaction du Core Game Loop</li> <li>3. Direction visuelle et interface</li> <li>4. Prototype</li> </ol>	<b>Travail d'équipe :</b> Finaliser la pré-production	
Semaine 9 16 juillet	<b>Laboratoire : Simulation d'entreprise</b> Mise en pratique de la matière apprise sous forme d'une simulation de production d'un jeu. <b>Retour sur le sprint 2 : Sprint Demo + Post-mortem</b> <b>Sprint 3 – Alpha</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fonctionnalités complètes</li> <li>2. Document design complet</li> <li>3. Production artistique 50%</li> <li>4. Production sonore : première version</li> <li>5. Rational Level Design + 1 niveau</li> </ol>	<b>Travail d'équipe :</b> Finaliser l'alpha	
Semaine 10 23 juillet	<b>Laboratoire : Simulation d'entreprise</b> Mise en pratique de la matière apprise sous forme d'une simulation de production d'un jeu. <b>Retour sur le sprint 3 : Sprint Demo + Post-mortem</b> <b>Sprint 4 – Beta</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jeu complet</li> <li>2. Art complet</li> <li>3. Son complet</li> <li>4. Niveaux complets et balancés</li> </ol>	<b>Travail d'équipe :</b> Finaliser le beta	
Semaine 11 30 juillet	<b>Retour sur le sprint 4 : Sprint Demo + Post-mortem</b> <b>Évaluation de révision</b>		<b>Évaluation du produit final: (40 %)</b> <b>Évaluation de révision: (15 %)</b>

*Nota bene* : Des modifications et/ou des précisions peuvent être transmises verbalement en classe.

## STRATÉGIE ET MÉTHODE D'ENSEIGNEMENT

Il y aura alternance de cours magistraux et d'exercices visant à affiner votre esprit critique. Des questions seront posées régulièrement durant les cours afin de bien vérifier votre bonne compréhension de la matière. Votre participation est essentielle.

Il est de votre responsabilité de prendre des notes pertinentes durant les exposés magistraux. Il est aussi de votre responsabilité de consulter Omnivox avant chaque séance afin de vérifier s'il y a des documents à faire imprimer ou des consignes particulières en vue du cours à venir.

Enfin, sans être pour autant un stage en entreprise, nous essaierons régulièrement ensemble de nous mettre en situation professionnelle afin d'aiguiser votre raisonnement, lequel sera mis à l'épreuve dans le cadre de votre métier futur.

## STRATÉGIE D'ÉVALUATION

### Évaluation sommative

DATE et DURÉE	OBJET D'ÉVALUATION	CONTEXTE	PONDÉRATION
<b>Tout au long de la session</b>	<b>Attitude professionnelle en classe</b> 1 point chaque cours à l'exception du premier et du dernier. Toute entorse (usage personnel de l'ordinateur en classe, discussions avec le voisin pendant une présentation, cellulaire qui sonne, commentaire dégradant ou manque de respect, etc.) coûte le point de ce cours.		<b>8 %</b>
<b>25 mai</b>	<b>Recherche d'un emploi fictif, lettre de présentation, cv par compétences</b>	Remise à la fin du cours	<b>10 %</b>
<b>28 mai</b>	<b>Rapport de recherche sur une entreprise de jeu</b>	À la maison	<b>5 %</b>
<b>1<sup>er</sup> juin</b>	<b>Entrevues (théorie) + visite</b>		
<b>8 juin</b>	<b>Entrevues fictives filmées</b>	Salle de conférence, selon le poste trouvé	<b>10%</b>
<b>18 juin</b> Durée : 2 heures	<b>Évaluation mi session</b>	En classe, avec outils de référence.	<b>12 %</b>
<b>30 juillet</b>	<b>Évaluation du projet final</b> L'évaluation porte sur les 4 périodes de simulation, le travail effectué et le produit. Une portion de la note (16/40) est collective et porte sur les différentes remises, une autre (24/40) est individuelle et correspond à la capacité de travailler en équipe, l'apport au sein de celle-ci et à la rigueur du travail effectué.	En classe et à la maison, en équipe.	<b>40 %</b>
<b>30 juillet</b> Durée : 3 heures	<b>Évaluation de révision</b>	En classe, avec outils de référence.	<b>15 %</b>

Les évaluations sommatives servent à établir le niveau de compétence atteint à divers moments du semestre. Le pourcentage alloué à chaque évaluation est calculé en rapport avec le moment de l'évaluation dans la session et le temps de travail demandé.

## POLITIQUE SPÉCIFIQUE AU PROFESSEUR

La présence au cours est obligatoire, et ce pour la période de quatre heures et demi. Les étudiants qui quitteront à la pause seront considérés absents pour le cours entier. L'étudiant sera **exclu** du cours après trois absences non motivées. Il sera, après la deuxième absence, avisé par courriel.

## OUVRAGES DE RÉFÉRENCE

COULOMBE, Maxime, *Le monde sans fin des jeux vidéo*, Les Presses Universitaires de France (Coll. « La nature humaine »), 2010, 152 pages.

NATKIN, Stéphane, *Jeux vidéo et médias du XXI<sup>e</sup> siècle : Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Vuibert (Coll. « Essais – Culture scientifique »), 2004, 144 pages.

GENVO, Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*, L'Harmattan (Coll. « Communication et civilisation »), 2009, 280 pages.

HENNO, Jacques, *Les jeux vidéo. Idées reçues*, Le Cavalier Bleu (Coll. « Idées reçues »), 2002, 126 pages.

FORTIN, Tony et MORA Philippe, et TRÉMEL Laurent, *Les jeux vidéo : Pratiques, Contenus et Enjeux sociaux*, L'Harmattan (coll. « Champs Visuels), 2006, 242 pages.

ICHBIAH, Daniel, *La saga des jeux vidéo*, Pix'N Love, 2010, 454 pages.

OULLION, Jean-Michel, *Les métiers des jeux vidéo*, L'Étudiant (Coll. « Métiers et formations »), 2007, 223 pages.

MOUSSON, Pierre, *Concevoir un jeu vidéo : Tout ce que vous devez savoir pour élaborer un jeu vidéo*, FYP (Coll. « Entreprendre »), 2010, 228 pages.

AGOSTINELLI, Serge, *L'éthique des situations de communication numérique*, L'Harmattan (Coll. « Communication et Civilisation »), 2005, 228 pages.

Metzger, Jean-Paul et BADILLO Yves, et CHABOT Edith, et CHEVALIER Yves, *Médiation et représentation des savoirs*, L'Harmattan (Coll. « Communication et Civilisation »), 2004, 252 pages.

MESSAGER ROTA Véronique et TABAKA Jean, *Gestion de projet : Vers les méthodes agiles*, Eyrolles (Coll. « Architecte logiciel »), 2007, 251 pages.

COHN, Mike, *Agile estimating and planning*, Prentice Hall PTR, 2004, 368 pages.

CARTER, Ben, *The game asset pipeline*, Charles River Media (Coll. « Game Development Series »), 2004, 302 pages.

KERNER, Harold, *Project management : A systems approach to planning, scheduling, and controlling*, Wiley tenth edition, 2009, 1120 pages.

## Politique de régie interne de cours (Été 2015)

Extraits de la politique institutionnelle d'évaluation des apprentissages (P.I.É.A.) et des règlements généraux en vigueur au Collège Bart que vous retrouverez dans votre agenda.

- **Présence au cours** (art. 6.5)  
La présence au cours est obligatoire.
  - A) Lors d'une activité d'évaluation, toute absence entraîne la note zéro (art. 6.5, par. 2).
  - B) Les absences justifiées à une évaluation (preuve officielle d'absence), donne droit à une évaluation différée ou à un ajustement de pondération, selon le jugement de l'enseignant. Il est de la responsabilité de l'étudiant de communiquer, au plus tard dans les trois jours qui suivent l'évaluation, la raison de son absence à son enseignant (art. 6.5, par. 3). La reprise des évaluations s'effectue à la bibliothèque du collège le mercredi entre 17 h et 21 h 30 et des frais de 20 \$ seront exigés pour chacune des évaluations reprises. Si ces frais ne sont pas payés à Louis Morneau avant le mardi midi précédant le jour de la reprise, il n'y aura pas de reprise d'évaluation.
  - C) Un enseignant n'est aucunement tenu à faire de l'enseignement parallèle auprès des étudiants ayant manqué un cours.
  - D) La définition d'une absence, la motivation de celle-ci, sa sanction ainsi que la démarche menant à ladite sanction sont décrites aux paragraphes 5 à 11 de l'art. 6.5.
- **Condition de réussite** (art. 6.1)  
Selon l'article 27 du RREC, la note traduisant l'atteinte minimale des objectifs d'un cours est fixée à 60 %, cette note dite « de passage » procurant les unités attachées à ce cours. La note de passage témoigne de l'atteinte du standard prescrit, ce dernier précisant « le niveau de performance considéré comme le seuil à partir duquel on reconnaît qu'un objectif est atteint ».
- **Retards en classe** (art. 6.7.1)  
L'enseignant peut, à sa discrétion, refuser en classe tout étudiant qui se présente en retard, et ce, dans le but de ne pas perturber le déroulement du cours. À moins d'un cas exceptionnel, l'étudiant qui quitte la salle de cours ne sera autorisé à y revenir qu'à la pause.
- **Retards dans la remise des travaux** (art. 6.7.2)  
L'étudiant doit remettre ses travaux aux dates et aux heures convenues par le titulaire de chaque cours. Tout retard entraîne la pénalité indiquée au plan de cours (si ce n'est pas indiqué : - 5 % par jour).
- **Plagiat** (art. 6.10)  
Lors d'une activité d'évaluation, le plagiat, la participation au plagiat ou la tentative de plagiat entraîne la note zéro. Toute récidive entraîne l'échec du cours.
- **Révision de notes** (art. 6.11)  
L'étudiant qui a une raison sérieuse de douter du résultat obtenu lors d'une activité d'évaluation doit procéder comme prévu à l'art. 6.11.
- **Évaluation du français** (art. 6.4)  
Tous les professeurs doivent signaler et corriger les fautes de français; les correcteurs doivent enlever jusqu'à 10 % de la note pour ces fautes uniquement dans les travaux où l'étudiant a accès sans aucune restriction à ses ouvrages de référence, même si cette évaluation spécifique entraîne l'échec. La correction des fautes de français s'effectue selon les modalités décrites dans la *Politique relative à l'emploi et à la qualité de la langue française*. Dans les cours de français, l'évaluation de la maîtrise de la langue est prévue en fonction des standards fixés et des critères et modalités d'évaluation des plans de cours.
- **Reprise de l'évaluation finale ou d'une évaluation visant à mesurer l'atteinte finale ou totale d'une compétence** (art. 6.12)  
Afin d'être admissible à une reprise d'évaluation finale ou d'une évaluation visant à mesurer l'atteinte finale ou totale d'une compétence, la note du cours échoué ou de la compétence évaluée doit se situer entre 50 % et 59 % et **tous** les paramètres décrits à l'art. 6.11 doivent être respectés.
- **Politique d'emprunt des livres à la réserve de la bibliothèque de droit** (art. 34.0)  
Un étudiant de Techniques juridiques peut emprunter un (1) volume de référence de la réserve de droit en laissant un dépôt de 5 \$, qui lui sera restitué à la remise du volume emprunté. Tout retard dans la remise d'un volume entraîne la perte des 5 \$ qui seront versés dans le fonds d'achat de volumes pour la bibliothèque de droit.
- **Politique d'utilisation des appareils électroniques (iPod, mp3, cellulaire, etc.)** (art. 33.0)  
Il est interdit d'utiliser un iPod, un appareil de jeu portatif ou encore un téléphone cellulaire pendant les cours et les activités d'évaluation. En classe, ces appareils doivent être en mode hors tension. Tous les enseignants se réservent le droit de retirer les téléphones cellulaires et de les remettre à la fin du cours. Un étudiant surpris avec un cellulaire en fonction lors d'une activité d'évaluation sera réputé avoir triché, l'article 7.4 de la PIÉA s'applique alors.
- **Informatique (réseaux, logiciels, matériel)** (art. 35.0)  
L'étudiant qui utilise les ordinateurs et les imprimantes doit le faire aux périodes et de la façon indiquée à l'article 35.0 des règlements généraux que vous trouverez à l'agenda.
- **Photocopies de volumes** (art. 37.0)  
Toute reproduction, par quelque procédé que ce soit, de volumes (papier ou numérique) sans le consentement de l'auteur est strictement interdite par la Loi sur les droits d'auteur. Les volumes reproduits de façon illégale seront confisqués.
- **Consommation de nourriture et de boisson** (art. 32.0)  
Il est interdit de consommer toute nourriture à l'extérieur de la cafétéria. Dans les locaux, les breuvages sont permis dans des tasses ou des verres isolants avec couvercle.
- **Comportement général** (art. 30.0 et 45.0)  
Tout étudiant s'engage à être respectueux envers le personnel administratif, les enseignants et les autres étudiants. Aucun comportement disgracieux ou abusif ne sera toléré.
- **Vêtements** (art. 42.0)  
Aucune tenue vestimentaire n'est obligatoire pour les étudiants. Toutefois, conformément aux exigences du marché du travail, une mise soignée est de rigueur.
- **Abandon d'un cours**  
La date limite pour l'abandon du cours est le 2 juin 2015 [NWE.1Z, NWE.29], le 26 mai 2015 [1<sup>er</sup> bloc 410.B0, 410.D0, LCA.7W, LCE.3L], le 16 juin 2015 [2<sup>e</sup> bloc 410.B0, 410.D0, LCA.7W, LCE.3L], le 14 juillet 2015 [3<sup>e</sup> bloc 410.B0, 410.D0, LCA.7W, LCE.3L]. Après cette date, tout abandon devient un échec.
- **Modifications à l'échéancier du plan de cours**  
Des modifications et/ou des précisions peuvent être transmises verbalement en classe.