



VEILLE TECHNOLOGIQUE

LEGAL Quentin
LAUREN Dorian
VELIA Kevin Mandresy



15 Rue Maurice Grandcoing
94200 Ivry-sur-Seine, France

27 Novembre 2015

Sommaire

1	Introduction	1
2	Presentation de l'événement	2
3	Ma partie a moi ahahahahaha	5
4	Analyse critique de la veille technologique	6
4.1	Pertinence des sujets abordés	6
4.2	Sujet en réponse à nos attentes	6
4.3	Avantages et inconvénients retenus	6
5	Positions et ressenti par rapport au Proje	7
5.1	Futures Participations ?	7
5.2	Découverte de nouveaux évènements ?	7
6	Quelle suite pour votre sujet d'étude	8
6.1	Est-il porteur dans son secteur d'activité ?	8
6.2	Est-il innovant ?	8
6.3	Quel impact un projet professionnel dans le secteur du divertisse- ment ?	8
7	Webographie	9

1 Introduction

En 2004 l'entreprise Unity Technologies est cree par trois homes au Danemark, dans le but de democratiser la creation de jeu, ils se lancent dans la creation d'un moteur de jeu et d'outils de developpement que tout le monde pourrait utiliser.

C'est donc en 2005, queUnity voit le jour, et dix ans plus tard Unity est devenue une puissante plateforme de developpement servant a creer des jeux videos pour PC, consoles et plateformes portables ainsi que pour des sites web, un moteur de jeu. Cette plateforme rassemble des fonctions necessaires a la realisation d'un jeu, passant des graphismes au son, ou encore le reseau et la physique par la gestion des collisions par exemple, ou pour finir l'intelligence artificielle.

Supportant 23 plateformes tel que IOS et Android ou encore la PS4 et l'Oculus Rift, Unity s'est installe comme le leader parmi les outils de développement de jeux videos. Le moteur de jeu est rapidement devenu l'outil de développement préféré des développeurs des petits aux grands studios en passant par les indépendants (47 % d'utilisation compare a 13 % pour l'Unreal Engine, cf : voir webographie et annexe n1), Unity s'est d'ailleurs instaure comme le leader dans la création de jeu mobile 3D.

Touchant plus de 600 millions de joueurs sur un marche en expansion incroyable, Unity a succite l'intérêt de tous, disposant d'une communauté grandissante portée sur le partage du savoir sur la creation de jeu (de par la création de tutoriels, meetup et conference) et l'entraide, des milliers de projets ont vu le jour. En 2012 VentureBeat s'est exprime "Few companies have contributed as much to the flowing of independently produced games as Unity Technologies." (voir webographie).

Face a ces evidences et par interet personnel (deux d'entre nous ayant deja fait quelques projets sur Unity) mais aussi par interet pour l'industrie grandissante du jeu video, nous avons decide de faire notre veille technologique sur ce sujet. Dans le but d'en decouvrir plus sur le sujet et d'etablir ce dossier, nous avons choisi de participer a un meetup la journee du 24 novembre. C'est donc cette journee que nous allons decrire ici en plusieurs points.

Commençant par la presentation de l'evenement, et une breve description de la journee, nous expliquerons ensuite ce qui nous a conduis a choisir ce meetup et Unity pour realiser notre veille. Nous decrirons ensuite plus en details la journee, et ce que nous avons appris, nous donnerons nos avis personnels sur les presentations des intervenants. Abordant ensuite les diverses rencontres que nous avons pu faire tout au long de l'evenement, leurs motivations, postes et opinion entre autre. Nous proposerons dans une derniere partie de faire une analyse critique de l'evenement et de son contenu, et de faire une simple promotion de l'evenement et ses futures occurences, pour finir nous aborderons de nouveau Unity dans sa globalite mais surtout son futur et sa prosperite avant de conclure.

2 Presentation de l'événement

- Qui organise ?
- Avec quels partenaires ?
- Pour parler de quoi ?
- Pour promouvoir quoi ?



FIGURE 1 – Meetup organiser par intel

Mardi 24 novembre 2015, nous nous sommes rendu à un meetup portant en grande majorité sur Unity. Organisé par Intel, entreprise internationale fabriquant du Hardware (microprocesseurs, cartes mères ou processeurs graphiques) mais s'intéressant aussi au software (recherché sur la réalité augmentée, RealSense), sous le nom de Intel® Buzz Workshop avec pour partenaire Dev4Fun et Ffrag, le premier proposant des rendez-vous pour développer en communautaire tandis que l'autre est une association des travailleurs indépendants du jeu vidéo, cet événement rassemble des professionnels du monde du jeu vidéo, étudiants, amateurs, dans le but d'échanger lors de conférences d'ateliers techniques, sur les challenges et innovations du secteur ainsi que pour présenter et promouvoir les créations lors d'un Développeur Showcase.

La journée s'est organisée de cette façon, (ceci n'est qu'une brève présentation des différentes interventions de la journée, celles-ci ne seront détaillées plus tard dans le dossier), tout d'abord un intervenant employé d'Intel en tant que software engineer nous a présenté la technologie RealSense.

Tout d'abord un intervenant employé d'Intel en tant que software engineer nous a présenté la technologie RealSense, qui a pour but d'amener de nouvelles manières d'interagir et de contrôler les technologies grâce à la RealSense 3D Camera, Intel a pour but avec cette nouvelle technologie de moderniser le monde de contrôler nos tablettes, ordinateurs sans avoir à toucher nos souris, écrans, claviers, manettes ou écrans.

Puis, un débat entre quatre professionnels du domaine a suivi sur la question de la survie des créateurs indépendants de jeux vidéos, comment prospérer quand on fait le choix d'être entrepreneur et de rester maître de sa création, rester artiste qui crée par plaisir ou devenir le professionnel qui crée pour vivre, comment évoluer et rester original, des questions se posent si on fait le choix de rentrer dans cette industrie grandissante.

Ensuite, un ingénieur est venu nous présenter Popcorn FX, un middleware visant à créer en temps réel un système de particules, c'est à dire à créer des effets vidéos, des effets spéciaux, tels que la création de feu, de poussière animée grâce à certaines forces. Popcorn FX utilise un éditeur disposant de plusieurs outils permettant de créer et contrôler les effets voulus. Les créations peuvent ensuite être lancées sur les divers moteurs de jeu grâce à un logiciel responsable de l'exécution. Popcorn vient donc en aide à Unity. Bien que développé plus tard, cet outil sera surtout présenté lors de la soutenance.

Un représentant de Microsoft vint ensuite présenter Babylon JS qui sera aussi présenté lors de la soutenance. Framework de javascript open source, à partir duquel on peut créer des jeux dans un navigateur avec l'aide de WebGL et HTML5, Babylon JS permet de minimiser la quantité de code afin de dessiner un objet 3D. Ingénieur d'Unity, Mathieu Muller est venu nous présenter essentiellement le networking d'Unity3D, c'est à dire comment s'effectue les communications entre deux ou plusieurs ordinateurs. Comprendre ce concept est indispensable pour planifier le design du jeu ainsi qu'éviter les problèmes lors de l'implémentation.

Pour terminer, avant de passer au Developer showcase, la presentation des creations et au networking, un ingénieur d'Intel est venu nous presenter le Power efficient Programming, c'est à dire developper des applications, des jeux qui lorsque utilisés consommeraient le moins d'énergie possible, et donc préserver la consommation de la batterie. Et donc pour finir nous avons assiste au developer showcase, une presentation de dix jeux crees par dix equipes d'amateurs ou professionnels, d'étudiants notamment de l'école ISART, jeux don't nous avons eu la possibilité de tester tout au long de la journée, s'est suivi un vote pour elire le meilleur jeu, pour finalement faire place au networking, etape que nous avons beaucoup apprecie notamment de par nos rencontres avec les divers etudiants.

3 Ma partie a moi ahahahahahaha

Ma partie a moi ahahahahahaha

4 Analyse critique de la veille technologique

4.1 Pertinence des sujets abordés

4.2 Sujet en réponse à nos attentes

4.3 Avantages et inconvénients retenus

5 Positions et ressenti par rapport au Proje

5.1 Futures Participations ?

Il n'y à aucun doute quand à l'intérêt qu'a pu susciter ce domaine d'activité au sein de notre groupe. Cependant, les conférences organisées par Intel concernant le buzz workshop se déroulent souvent à l'étranger et peu fréquemment, nous serions donc très probablement amenés à assister à plus de conférences touchant au secteur du développement des jeux vidéos présentés par d'autres entreprises et organisations. Il n'est pas impossible non plus de nous voir nous intéresser à d'autres secteurs et par la suite suivre des domaines d'activités différents de celui des jeux vidéo.

5.2 Découverte de nouveaux évènements ?

6 Quelle suite pour votre sujet d'étude

Le domaine du jeu vidéo est un secteur d'activité en pleine explosion. Un des sujets abordés lors de la conférence traitait de la création de jeux indépendant (indies)* et du risque , A l'heure actuelle, le nombre de jeux étant publié chaque jour serait de l'ordre de 2000, cela implique un grand nombre de difficultés auxquels les créateurs de jeux vidéos doivent faire face.

6.1 Est-il porteur dans son secteur d'activité ?

6.2 Est-il innovant ?

6.3 Quel impact un projet professionnel dans le secteur du divertissement ?

7 Webographie