

---

## *Dossier OLM*

---

Objet : Jeu vidéo

UE : LU1XSOIP

Enseignant : M. Alexis MARKOVITS

Année universitaire :

2022/2023

# Sommaire

▪ Introduction	3
▪ Objet	4
▪ Lieu	5
▪ Métier	7
▪ Fiche synthétique OLM	9
▪ Conclusion	10
▪ Bibliographie	11

## Introduction

L'UE d'Orientation et Insertion Professionnelle consiste en un ensemble d'ateliers. Son objectif est de favoriser la réussite des étudiants par un accompagnement personnalisé et de « guider les étudiants dans l'élaboration de leur parcours de formation en adoptant une démarche d'orientation active et réfléchie en fonction de leurs aspirations et de leurs aptitudes. » (1)

D'une part, les élèves rédigent leur bilan personnel. D'autre part, ils construisent pas à pas un dossier OLM, rassemblant atouts et intérêts pour une ou plusieurs disciplines, en lien avec un objet précis.

De plus, cet UE apporte méthodes et conseils sur la façon de travailler ainsi que les aptitudes à avoir lorsque l'on passe un oral.

## Objet : le jeu vidéo

L'objet choisi est le jeu vidéo.

Par définition, le jeu vidéo est un jeu nécessitant d'un dispositif informatique, dans lequel le joueur agit sur un environnement virtuel.

J'ai choisi cet objet pour multiples raisons. D'une part, le jeu vidéo est un des nombreux thèmes de l'informatique qui est un domaine évoluant continuellement. D'autre part, il s'agit d'un sujet impliquant une grande part de créativité, à but ludique ainsi qu'un apprentissage inépuisable, à but pédagogique.

<b>sommaire</b>		<b>page n°1</b>	
<b>l'océan</b>		<b>the ocean</b>	
<b>un dauphin</b>		<b>a dolphin</b>	
<b>nager</b>		<b>to swim</b>	
<b>se noyer</b>		<b>to drown</b>	
<b>un bateau</b>		<b>a boat</b>	
<b>un courant</b>		<b>a current</b>	
<b>une vague</b>		<b>a wave</b>	
<b>du sel</b>		<b>salt</b>	
<b>Recommencer</b>		<b>Valider</b>	

*Jeu « pédagogique »*



*Consoles de jeux vidéo « ludiques »*

*Esquisse d'un animateur 3D*



Lieu : \_Ubisoft entreprise, 66 ru Marceau, Montreuil

L'entreprise Ubisoft est un lieu incontournable dans les métiers du jeu vidéo. Avec plus de 21 000 salariés « à travers le monde » (2), Ubisoft est une entreprise française de développement, d'édition et de distribution de jeux vidéo, créée en mars 1986 par les cinq frères Guillemot en Bretagne.



L'établissement se situe au 66 rue Marceau à Montreuil et comporte actuellement 2700 employés. La création d'un jeu vidéo s'y organise en équipe où chacun effectue une tâche précise mais tout aussi abstraite car la créativité et l'imagination restent des acteurs au caractère vaste quant à la création de l'univers du jeu, son histoire, ses personnages, etc.



*Locaux, Ubisoft*

### Métier : Game developer ou programmeur de jeux vidéo

Les missions principales du Game developer tiennent en quatre points : l'analyse des besoins informatiques, l'écriture détaillée du programme, les tests à effectuer et les corrections de bugs.

Il doit aussi posséder une base primordiale de compétences techniques pour maîtriser les outils et méthodes utilisés au quotidien. Ces compétences demeurent nombreuses et variées, allant des langages de développement (C#, C++, Java, Python, etc), aux outils de développement en équipe, les programmations graphique et réseau pour les jeux connectés, les outils de développement en équipe (Perforce, Git...), les méthodes de conception, les outils de production, d'intégration, de visualisation, de test, des connaissances dans la gestion de projet, en anglais technique, en management, en communication, la gestion de données mais aussi une mise au point constante sur les nouveautés, tendances et évolutions technologiques.

Suivant le cahier des charges réalisé en amont par le chef de projet, le développement d'un jeu vidéo est un processus en plusieurs étapes, qui réunit à la fois une partie technique et une partie design.

Sur la partie technique qui nous intéresse, il faut avoir en tête un objectif pour être capable de définir un concept et le type de jeu qui permettra d'écrire le scénario. Une fois cela fait, il est nécessaire de choisir le moteur de jeu qui permettra la bonne réalisation du projet ainsi que le langage de programmation approprié.

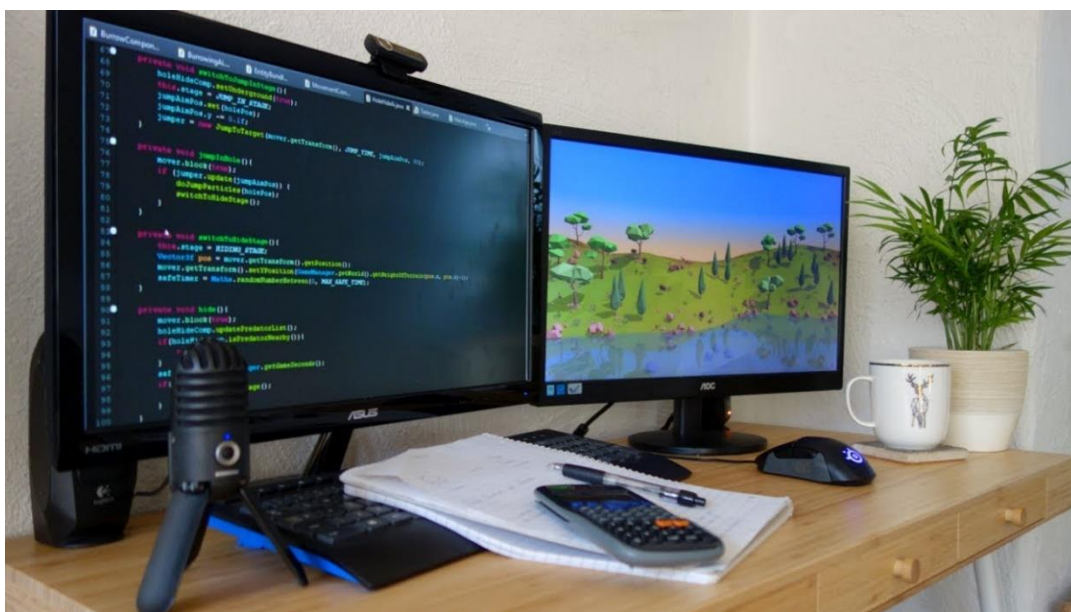
Il faudra, ensuite, rassembler les éléments du futur jeu comme les textures, les effets sonores, les musiques, les personnages, les paysages, etc. C'est là qu'intervient la partie programmation qui donne vie au jeu. Une étape cruciale et longue qui permet, grâce à l'ordinateur, d'animer tous les éléments en s'assurant, tout au long du développement, de la cohérence de l'ensemble.

Le développeur du jeu, devant rassembler tous les membres du jeu dans son code, il interagit ainsi fortement avec les membres de l'équipe, généralement composée du chef de projet, des graphistes et du Game designer.

Le salaire mensuel brut du développeur de jeux vidéo débute à 3300€ et peut grimper jusqu'à 7500€ pour un professionnel confirmé.

Pour devenir, développeur de jeux vidéo, un choix entre un bac général et une Licence pro ou orientée en informatique est possible, permettant d'acquérir les fondamentaux de la programmation. Un Master spécialisé dans la programmation en jeux vidéo ou une admission en école de jeux vidéo sont également accessibles, offrant une spécialisation et un perfectionnement aux technologies du jeu vidéo.

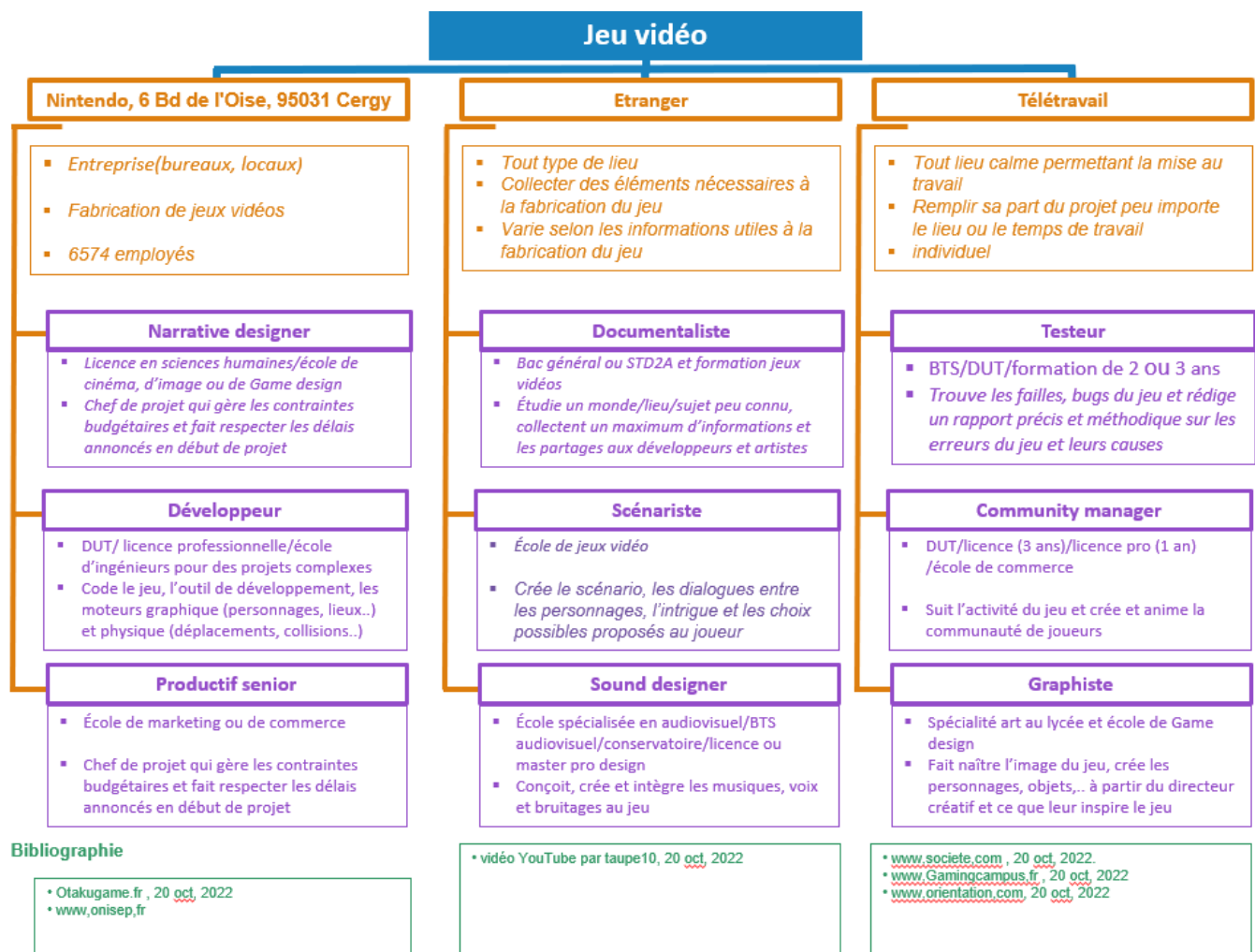
Concernant les modalités de recrutement, il est aisé de postuler directement chez une entreprise de jeux vidéo, à condition d'avoir un bagage solide en jeux vidéo et en programmation. Cependant, des entreprises partenaires aux écoles de jeux vidéo donnent également, aux étudiants, l'opportunité d'avoir une expérience en entreprise, offrant stage, alternance et même un contrat de professionnalisation.



*Aperçu du code et de l'interface d'un jeu vidéo*



## Fiche synthétique OLM



## Conclusion

Au terme de cet UE, l'OIP m'a permis de prendre le temps de réfléchir sur moi-même et mon avenir. De plus, les recherches et le temps consacré aux ateliers favorisent un approfondissement des notions du jeu vidéo ainsi qu'une vision plus claire de mes ambitions et de la poursuite de la concrétisation de mon projet professionnel.

## Bibliographie

- (1) : Introduction à l'UE LU1SXOIP du Moodle Sciences 2022  
[Cours : Orientation et insertion professionnelle - S1 \(sorbonne-universite.fr\)](#)
- (2) : Site officiel Ubisoft  
[UBISOFT A PROPOS DE NOUS](#)

## Annexes

Accueillie par une étudiante pilote à l'accueil, le 15 octobre 2022, pour une visite du SOI, cette dernière m'a présenté toutes les documentations en lien avec la filière en informatique. Allant des parcours mono-disciplinaires au double cursus, des formations aux offres d'emploi, il est également possible d'avoir une conversation avec un professionnel confirmé exerçant un métier du secteur.

Le service propose également des entretiens individuels d'aide à l'orientation et/ou réorientation, des ateliers ciblés sur les techniques de recherche d'emploi, du coaching personnalisé, sur rendez-vous.

L'accès au site de vie du SOI permet un accès à toutes les offres de formations de la faculté Sciences et ingénierie ainsi qu'un grand nombre de ressources documentaires sur tous les secteurs et métiers possibles après d'éventuelles études dans cette faculté. Des guides et techniques pour des offres d'emploi y sont également accessibles.

Le SOI possède toutes les ressources et activités permettant d'aboutir à un projet professionnel confirmé.