Quels études pour le master de game design ?
Posté par Valodryon - 2012/01/22 17:18

Bonjour à tous !
Je me présente, je m'appelle Brendan Lemarchand, 17 ans (presque 18 :laugh:) , et comme surement nombre de personnes, je post sur ce forum pour savoir quelles études sont les meilleures pour pouvoir réaliser le master de game design..
Je suis actuellement en terminale SI, et je n'ai aucune idée d'ou je dois aller l'année prochaine. J'ai fais des recherches sur le forum, et j'ai lu qu'il n'y avait pas de formation-type pour postuler. Mais que me conseilleriez vous ?
Merci d'avance pour vos réponses !
Cordialement.

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Ilod - 2012/01/22 18:24

Bon, on va refaire la même réponse qu'à chaque fois, ça fera toujours monter mon postcount.
Quand on dit qu'y a pas de formation type, c'est qu'il n'y en a vraiment pas. Y a des types qui viennent de licence d'informatique, de doctorat d'anthropologie... Y a aussi quelqu'un qui a fait une licence pro de GD, mais c'est du minoritaire. On aurait tendance à dire que le plus "naturel", c'est les trucs genre école de cinéma, mais ça se retrouve pas du tout dans le recrutement. Donc fait une licence que tu trouves sympa, et bosse sur des petits projets, en équipe ou perso, ça ça t'aidera.

'pis de toute façon, comme un GD ça sert à rien, il a pas besoin d'avoir eu une quelconque formation avant =)

Message modifié par: Ilod, à: 2012/01/22 18:55

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Ryusuka - 2012/01/22 19:50

J'ai fais une licences d'économie/ressources humaines, je te conseil donc logiquement de faire une licence de chinois.

Comme dit plus haut, l'important c'est les réalisations de projet personnel que tu feras pendant les 3 ans à venir.

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Valodryon - 2012/01/22 22:33

Vous parler de projets personnels, mais comment sa ? Je vois pas vraiment de quoi il retourne :ohmy:. Vous pouvez m'expliquer ? Et aussi peut-être mettre des exemple personnels, cela m'aiderais beaucoup. Merci d'avance !

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Ryusuka - 2012/01/22 23:04

Essaye de créer des projets de jeu avec des potes si tu en connais qui touche à la prog/graphisme, c'est ce que j'ai fais.

Essaye de rentrer dans des projets de création de jeu amateur, sur le forum game creator par exemple, il y a quelque fois des petits projets qui se montent.

Ou alors essaye d'écrire, faire un blog. Bref, trouve toi des trucs pour alimenter la partie Projet personnel de ton CV.

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?

Posté par Zep - 2012/01/22 23:12

Valodryon écrit:
J'ai fais des recherches sur le forum, et j'ai lu qu'il n'y avait pas de formation-type pour postuler. Mais que me conseilleriez vous ?

De réfléchir par toi même ?

Non aller c'est du troll gratuit.
Sans parler de formation car d'autres ont mieux répondu que moi, tu peux commencer à regarder gamemaker par exemple, qui est un outil assez facile d'utilisation pour faire quelques petits jeux. Après si t'es plus motivé tu peux aussi bien te lancer dans des moteurs plus évolués (UDK, Unity) ou bien t'intéresser au modding, c'est bien :)

Ryusuka écrit:
J'ai fais une licences d'économie/ressources humaines, je te conseil donc logiquement de faire une licence de chinois.

J'ai trouvé qui va me succéder sur le forum le jour où je prendrais ma retraire <3

Message modifié par: Zep, à: 2012/01/22 23:15

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?

Posté par LiaSae - 2012/01/22 23:22

Bon, mon instinct me clame d'aller me taper la tête contre un mur, mais vu que je suis sympa et que j'ai rien de mieux à faire, on va rererererépéter le même refrain qu'à chaque fois.

1) Y'a pas de formation type. Cf ci-dessus.
2) Si y'en a, elles sont hors de prix (Supinfogame et consorts) ou difficiles d'accès et controversées (la LP jeux vidéo de Montpellier a l'air de diviser fortement).

Projets personnels ? Pour travailler dans le jeu vidéo ? Ohlala je me demande ce que ça pourrait être ...

Je sais pas moi, faire des jeux par exemple ? (Tout à fait au hasard hein)

Bref. Trêve de cynisme. Si c'est le game design qui t'intéresse, y'a plusieurs choses à savoir.
D'une part, le milieu s'académise de plus en plus. Il commence à y avoir des théories solides, et un corpus de documents non néligeable, que ce soit des livres ou des articles en quantité. L'anglais n'est pas une option par contre, les ressources en français sont rares. A défaut d'une "vraie" formation, tu peux donc t'autoformer grâce aux merveilles d'internet.
D'autre part, la théorie c'est bien joli mais le mieux reste de la mettre en pratique. Donc fais des jeux à partir de tes idées. Les outils évitant de programmer sont de plus en plus nombreux si c'est un obstacle. Mais il vaudrait mieux que, au moins pour faire du scripting, ça ne le soit pas ;)

Vu que tu veux des exemples persos j'vais donner le mien. Après une terminale S, j'ai fait un DUT Info à Lille. J'avais déjà des notions de prog par moi-même, ça m'a permis d'en apprendre un peu plus (même si les cours de droit et de gestion sont, paradoxalement, sans doute ceux qui m'ont le plus apporté !). J'ai surtout eu le chance de tomber sur un camarade game designer wannabe, qui était en train de suivre un cours de GD via l'Open University. On lorgnait tous les deux l'ENJMIN à l'époque, et on est donc entrés en contact en partageant des infos sur l'école et le concours.
Puis nous nous sommes lancés sur un projet de jeu : j'avais de bonnes bases en Flash, on est donc partis là-dessus. Evidemment, en bons noobs, on est partis sur un truc 150 fois trop gros (physique ! multijoueur ! en réseau ! rythme rapide !) et on s'est viandés joyeusement. Mais on a beaucoup appris en faisant ça. Je ne peux pas parler pour lui, mais perso ça m'a permis d'attaquer un jeu "from scratch" côté prog, et de réviser mon opinion du GD. Après tout, le game design, c'est juste avoir des idées ... Bah non. C'est aussi se prendre la tête avec le moindre micro pouillème de détail et résoudre des systèmes de mécaniques pour avoir un truc qui soit bien.
Moralité : partir sur un petit projet, dans l'idéal en équipe pour partager les connaissances, et ne pas avoir peur de se ramasser. Parce que c'est obligé de se ramasser au début x)

Enfin, pour tes études : fais ce qui te plaît et t'intéresse. Si la programmation te bote ne serait-ce qu'un minimum, apprends-en un peu (pas forcément "hardcore" en C / C++, tu peux te contenter d'un langage plus "simple" - amis progs ne me tapez pas, je SAIS que le C c'est pas compliqué mais rappelez-vous qu'on est pas humains nous autres :D), ça sera un énorme plus côté compétences et capacité d'échange avec les programmeurs. Je te renvoie à cet article si t'as

pas peur de l'anglais : http://www.gamecareerguide.com/news/37962/practice_do_designers_need_to_be_.php
Ah euh, si, quand même : évite la prépa, qui te mangerait énormément de temps. Si tu veux être game designer il va te falloir du temps libre pour tes projets ;)

Et pour conclure ce post pas encore assez long, quelques outils pour faire ses jeux sans (trop) souffrir :
- Unity : interface relativement user-friendly, beaucoup d'éléments fournis (graphismes, sons, scripts), une communauté très large.
- RPG maker : malgré sa réputation il est relativement puissant quand on le connaît bien.
- Game maker : apparement ça fait pleurer les progs, mais ça reste un truc puissant. Cf le travail de locomalito (Hydorah, Viriax)
- Flash : là il faut savoir coder, mais ça reste assez gentil. Des moteurs comme Flixel te facilitent la vie. Accessoirement ça garantit une distribution facile via l'aspect web et multiplateforme.
- Du carton : sisi. Concevoir un jeu physique peut déjà être un excellent exercice et pas si simple qu'on peut le croire. C'est un conseil récurrent de prototyper son idée de jeu sur papier.

EDIT : Arf, trois posts pendant que je pondais ça. Bon, du coup y'a de la redite, bonne lecture :D

Message modifié par: LiaSae, à: 2012/01/22 23:23

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par meteotrix - 2012/01/22 23:46

Je fais du GD théorique au ptidej, qu'est-ce que j'utilise comme connaissances ? Principalement du bon sens, mais beaucoup d'informatique, des connaissances en cognition, en communication, et en psychologie. De la théorie artistique ça aide à mort aussi n_n.

Donc au choix, une formation en communication, une formation en "art", ou une formation en informatique.

Perso jrecommanderais une formation en informatique :evil:

On dirait pas, mais la psychologie appliquée à l'art, c'est beaucoup de modélisation conceptuelle et logique <- exactement sque les programmeurs font. La psychologie, c'est beaucoup d'algorithmes bidons qui tiennent en dix lignes. C'est de ça que t'as besoin si tu fais du GD :D.

Jpeux pas vanter les mérites d'une formation littéraire, puisque je sais pas de quoi ça parle n_n.

Mais c'est clairement pas le diplôme qu'est important pour un GD, c'est le portfolio. Faut produire de la tuerie surtout. C'est à ça qu'il faut travailler. Et ça tu peux que le faire pendant ton temps libre. Faut étudier comment on fait des jeux excellents, et faut appliquer. Ya pas de recette miracle :p

Message modifié par: meteotrix, à: 2012/01/22 23:46

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Ilod - 2012/01/23 03:49

Mais sinon, franchement, le chinois c'est cool. En plus y a des licences LEA chinois à Bordeaux et La Rochelle, c'est assez près d'Angoulême, donc ça te fera pas un gros déménagement.

Mais sans rire, un GD qui sait un peu coder et se servir d'outils, ce serait pas mal, histoire qu'on n'ait pas une envie irrépressible de lui éclater la tête contre un mur.

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Zep - 2012/01/23 09:13

Non, un LEA c'est bien. Y a EA dedans, ça doit forcément servir sur le CV si un recruteur lis en diagonal.

Message modifié par: Zep, à: 2012/01/23 13:30

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Eikyou - 2012/01/23 10:51

Ilod écrit:
histoire qu'on n'ait pas une envie irrépressible de lui éclater la tête contre un mur.

N'utilise pas le prénom "on" ça voudrait dire que tu t'inclus dans les gens susceptible d'en éclater d'autres :o

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Ilod - 2012/01/23 15:28

J'ai dit que j'en avais l'envie, pas que j'en avais la force.

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Ilod - 2012/01/23 15:32

J'ai dit que j'en avais l'envie, pas que j'en avais la force.

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par EggDestroyer - 2012/01/23 16:43

"2) Si y'en a, elles sont hors de prix (Supinfogame et consorts) ou difficiles d'accès et controversées (la LP jeux vidéo de Montpellier a l'air de diviser fortement)."

N'hésite pas à expliciter ta pensée. Je ne pense pas que tu connaisses bien cette LP.

En revanche, j'y étais l'an dernier. Si quelqu'un veut des infos, voici des pistes : http://apoil.forumactif.com/t960-formation-jeux-video-l3-pro-a-montpellier. Je peux répondre à des compléments d'informations par mail : aurlegggmail.com.

Pour le reste, je crois que tout a été dit en gros.

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Zep - 2012/01/23 17:39

On ne parle pas de la concurrence sur ce forum merci !

et surtout on aborde pas les sujets qui peuvent en facher certains

Message modifié par: Zep, à: 2012/01/23 17:44

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?

Posté par Valodryon - 2012/01/23 18:34

Bonsoir à tous !
Tout d'abord je tien à vous remercier tous pour vos réponses vraiment très détaillées, sa m'a vraiment fait plaisir. Je pense m'orienter vers un DUT d'info, pour les bases en programmation sa sera surement utile. En tout cas un grand merci pour vos réponses, je me coucherais beaucoup moins bête ce soir :laugh:

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par LiaSae - 2012/01/23 18:59

EggDestroyer
J'ai eu la, euh, joie de bosser avec Léo / Hybrian (M1 CdP) en stage chez 3DDUO pendant 3 mois l'an passé, donc j'en ai entendu parler ;) Lui en était très content, mais j'ai eu des échos inverses. D'où le "ça divise".

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Ilod - 2012/01/23 20:12

Ouais, mais on a plusieurs personnes qui en sortent, du coup ça propagandise.
Après le DUT, te faudra une licence, donc renseigne-toi avant sur les possibilités de poursuite. (genre à Bordeaux, y a pas de licence pro d'info, du coup ils faisaient passer certaines personnes en L2 après le DUT).

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par LiaSae - 2012/01/23 22:01

En L2 ? Bande de malhonnêtes. Par chez nous c'était pas spécialement dur d'avoir l'équivalence L3.
Puis au pire, c'est pas si dur de partir loin. Parole de Lilloise paumée à Arles.

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Ilod - 2012/01/23 22:15

Ouais, moi je suis une feignasse, j'ai fait Poitiers->Bordeaux->Angoulême.
Sinon, un truc à garder en tête au niveau de tes étdues : tes études vont influencer tes connaissances, et ta façon de raisonner. Donc ça influencera aussi le type de jeux que tu créeras par la suite en tant que GD.

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Zep - 2012/01/23 22:45

Et si tu veux vraiment être bon, il ne faut pas se contenter de tes études mais avoir la curiosité d'approfondir certains sujets par toi même, ou alors de t'en intéresser à des nouveaux.

Et de la littérature aussi. Malheureusement en terme de GD, je serai bien en peine de t'en proposer, mis à part Theory of Fun qui est d'une part bien intéressant, et d'autre part pas trop cher.
Sinon on m'a dit que Rules of Play était pas génial.

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Ryusuka - 2012/01/24 01:20

Le livre "level up", y'a que ça de vrai.

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Jack Of Spades - 2012/01/24 08:53

Zep écrit:
Sinon on m'a dit que Rules of Play était pas génial.

Rule of Play est pas mal mais faut s'accrocher pour le lire. Et pour le trouver en France aussi.:P

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Zep - 2012/01/24 09:07

Amazon...?

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Valodryon - 2012/01/24 10:05

Je suppose que ce sont des livres en anglais ? Au moins ils vont me permettre d'être meilleurs dans cette langue. Encore merci !

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par EggDestroyer - 2012/01/24 13:13

"Rules of play" est très intéressant et pose beaucoup de bases fondamentales. Mais si vous cherchez un livre pratique et concret, "L'art du game design" de Schell possède de nombreux atouts :

1) Il est récent et s'appuie sur les travaux passés (notamment de Rules of play);
2) Il est plus orienté "Le Game Design sous tous ses aspects" que "Fondamentaux de la réflexion sur les jeux" (vision large importante pour trouver des axes de progression supplémentaires dans la discipline);
3) Il est disponible en français.

EDIT : J'ajouterais quand même que Rules of play, il est balèze à lire quand même, faut être très motivé !

Et "Theory of fun" est intéressant aussi, en effet.

Message modifié par: EggDestroyer, à: 2012/01/25 11:54

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Jack Of Spades - 2012/01/25 18:32

EggDestroyer écrit:
Mais si vous cherchez un livre pratique et concret, "L'art du game design" de Schell possède de nombreux atouts...

Je viens juste de l'acheter... Hé ben ils sont balèze les bouquins sur le game design^^ J'aurais de quoi lire en venant aux portes ouvertes^^

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Mysterarts - 2012/02/13 22:05

Pour ma part je prêche aussi pour cette bible qu'est L'art du Game Design :)
Moi ce que j'adore, c'est qu'il va chercher sa matière et ses exemples dans toutes les directions (le mec a été jongleur et concepteur d'attractions chez Disney) et ça reflète bien l'ouverture qu'il me semble être nécessaire d'avoir pour devenir un bon GD :)

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par 8bitBoy - 2012/03/06 22:37

The Art of Game Design de Schell est en effet un must-read (malgré quelques écarts, notamment sur la classification hommes/femmes pour les jeux :pinch:)

Sinon je ne saurais que trop conseiller l'excellentissime LEVEL UP (http://www.amazon.com/Level-Up-Guide-Great-Design/dp/047068867X) par le Game Designer de Maximo et God of War. Il est super concret, donne un max d'exemples (notamment des patterns de rédaction de GD basés sur 1 pages/10 pages/etc) et plein de conseils (dont un vital : faites des dessins, des schémas pour expliquer vos mécaniques, les pavés de texte c'est le mal!)

Message modifié par: 8bitBoy, à: 2012/03/06 22:38

==========

Re:Quels études pour le master de game design ?
Posté par Zep - 2012/03/06 23:04

8bitBoy écrit:
faites des dessins, des schémas pour expliquer vos mécaniques, les pavés de texte c'est le mal!)

paint representz...

==========