

# Conférence

Projet personnel professionnel (PPP)

Mickaël Martin Nevot

V1.1.1

# Mickaël Martin Nevot

- Consultant indépendant :
  - Développement Web
  - Jeux vidéo
- Enseignant et formateur :
  - Recueil des cours :  
<http://mickael.martin.nevot.free.fr>



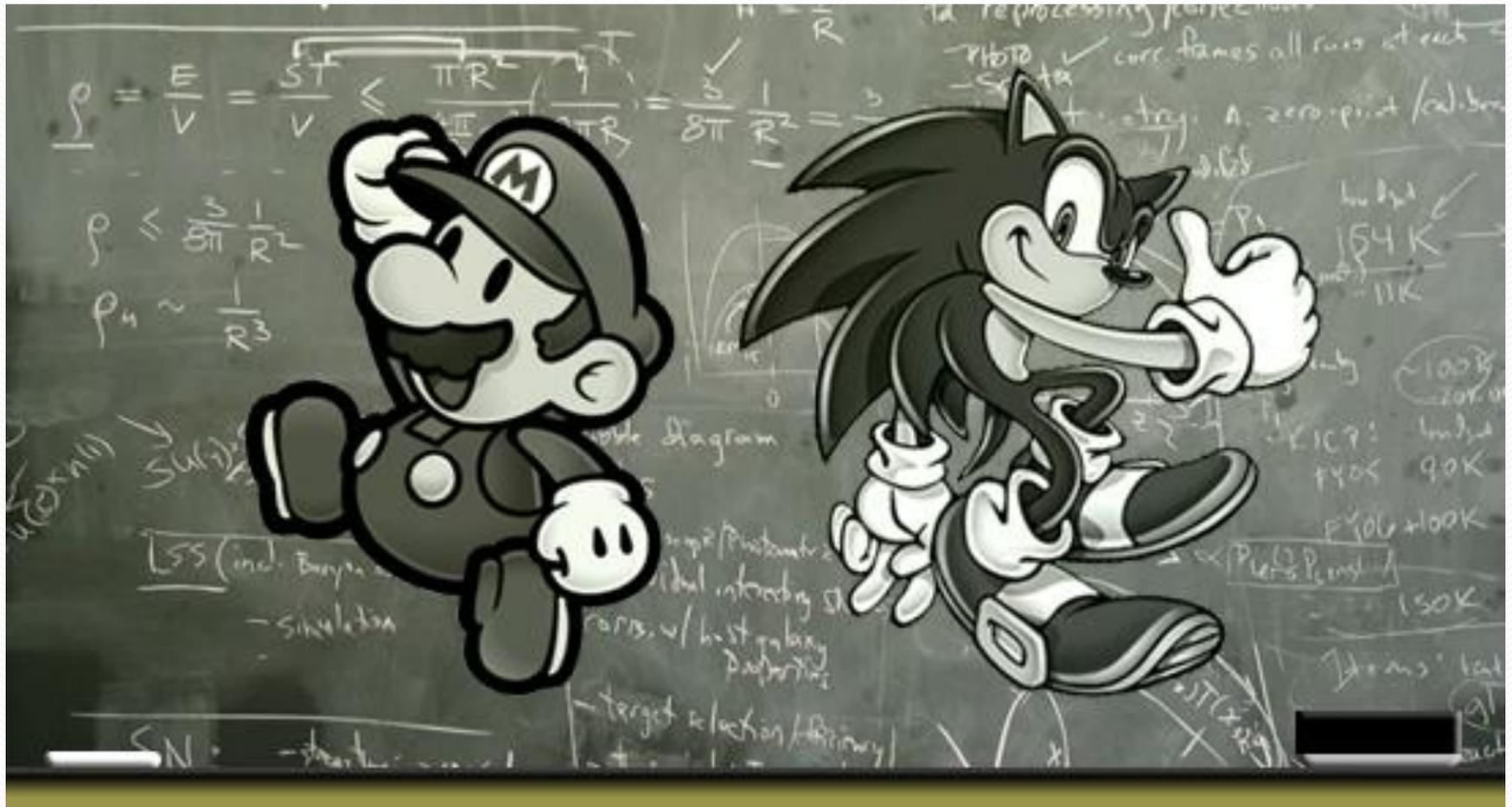
# Métiers exposés

**Créateur de jeux vidéo**

**Enseignant dans le supérieur**



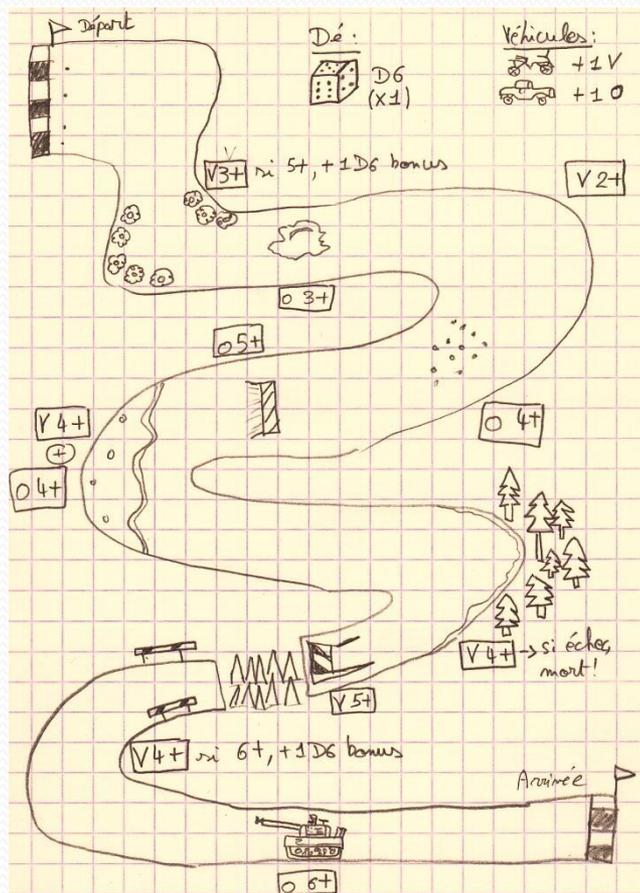
# Métiers exposés



# Parcours : personnel - jeux

## Premiers pas : < 10 ans

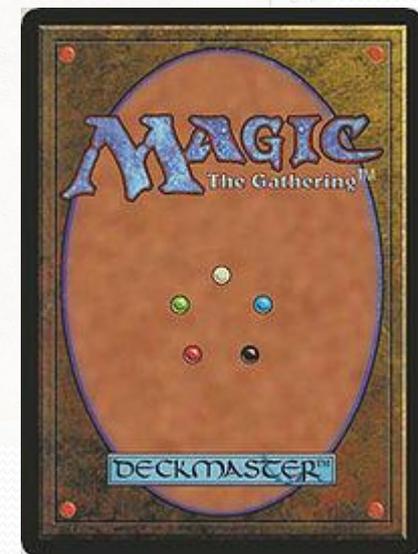
## Pas suivants : < 15 ans



RÂ (Blanc)      ⊕ \*X4  
 INVOQUER: DIEU      -14/14

---

VOL, PROTECTION CONTRE LE NOIR  
 entretien cumulatif: \*X2 ⊕



# Parcours : personnel - jeux

- Pas d'après : < 18 ans



Le jeu devient progressivement vidéo !

humain :

maréchal	-18	50-68	18	55-73
cavaliar	-20	78-85	7	82-90
arbalétrier	-15	68-78	10	73-83
templier	-15-98			
	-30-95			
	-38(98-100)			

ire : 18%  
 ier : 10%  
 e : 7%  
 e : P 5% / 18%  
 i : 3%  
 : 2%  
 : 55%

guerrier main : 16% / 17% M  
 arbalétrier main : 6% / 8% M  
 canon main : 3% / 6% M  
 cavalier main : 3% / 5% M  
 géant : 2% / 4% M  
 : 30% 40% M

r : 12% / 17% F  
 elle : 6% / 8% F  
 lfa : 6% / 10% F  
 arba : 2% / 15% F  
 i : 1% / 3% F  
 : 30% 60% F

- clainière enchantée : +14 druz(s)
- armure de mithril : +1 E
- hache forgée : +1 F
- notaires : (idem clainière enchantée) (sauf 3E et 1D3) +1 D6
- parchemin (idem poudre).
- parchemin (idem épidémie).

ents : 89,5  
 foudroyant  
 ,5 x 10,5  
 2,5  
 32  
 29  
 67  
 22  
 +76  
 219  
 +100

dragon  
 homme arba  
 4 archer  
 4 cavalier elfe  
 3 druzade  
 3 cavalier

8 adversaires  
 60 < 120  
 70 < 140  
 80 < 160  
 90 < 180  
 100 < 200  
 110 < 220  
 120 < 240

4 tent  
 32 merc  
 arba  
 5 cano

dépôt  
 2 cavaliers elfe  
 2 cavaliers arba

12 adversaires  
 60 < 120  
 70 < 140  
 80 < 160  
 90 < 180  
 100 < 200  
 110 < 220  
 120 < 240

# Parcours : perso. - enseignement

## Premiers pas : < 15 ans

- Cours d'italien



- Cours de mathématiques :
  - « Théorème »

$$e^{i\pi} + 1 = 0$$

$$e^{iu} = \cos(u) + i \sin(u)$$

$$\gamma = \lim_{n \rightarrow \infty} \left( 1 + \frac{1}{2} + \dots + \frac{1}{n} - \log(n) \right)$$

$$V - E + F = 2$$

## Pas suivants : < 18 ans

- « Compta'JDR »



# Parcours : formations

- **Bac S :**

- Option SVT, spécialité mathématiques
- Gap (05)



- **DUT informatique :**

- Génie informatique
- Aix-en-Provence (13) ← Le votre !



- **Diplôme d'ingénieur** en sciences informatiques :

- Spécialité logiciel et IHM
- Sophia Antipolis (06)



# Parcours : professionnel

- 2010-2013 **Consultant** indépendant :
  - Réalisation de site Web et d'applications *rich media*
  - Réalisation de jeux vidéo Web
  - Conseil en *game design*, algorithmique et base de données
- 2007-2010 **Directeur technique / responsable R&D** :
  - Direction de l'équipe technique (13 personnes)
  - Chef de projet informatique
  - Réalisation de jeux vidéo / sites Web
- 2005-2007 **Concepteur/développeur de jeux vidéo** :
  - Réalisation de jeux vidéo Web
- 2004-2005 **Webmaster**

# Parcours : professionnel

- 2008-2013 Enseignant :



- 2011-2013 Formateur :



# Matières enseignées

Domaine pédagogique	Niveaux
Développement Web (HTML et CSS)	INGE1/INGE3
Nouvelles technologies Web	INGE1/INGE3
PHP	INGE1/INGE3
JavaScript et Ajax	INGE1/INGE3
Initiation à l'informatique et à GNU/Linux	INGE1/DUT1
Introduction à la programmation	INGE1
Programmation orientée objet et Java	INGE1/INGE3
Algorithmique et UML	LP/INGE1
Système d'information et base de données	INGE2/LP
Étude de cas, conception et génie logiciel	DUT2/INGE2
Gestion de projet multimédia	LP
Interface homme-machine	INGE2/LP
Communication ludique	INGE2
Game design de jeux vidéo	INGE3/M1/LP
Serveur de jeux	M1
Jeux concours, advergaming, Flash et ActionScript	INGE1/M2

# Orientation duale (triple ?)

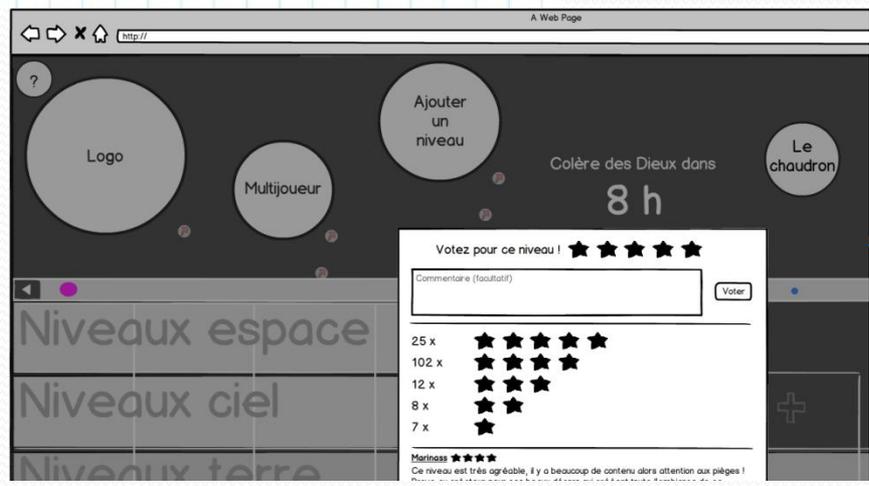
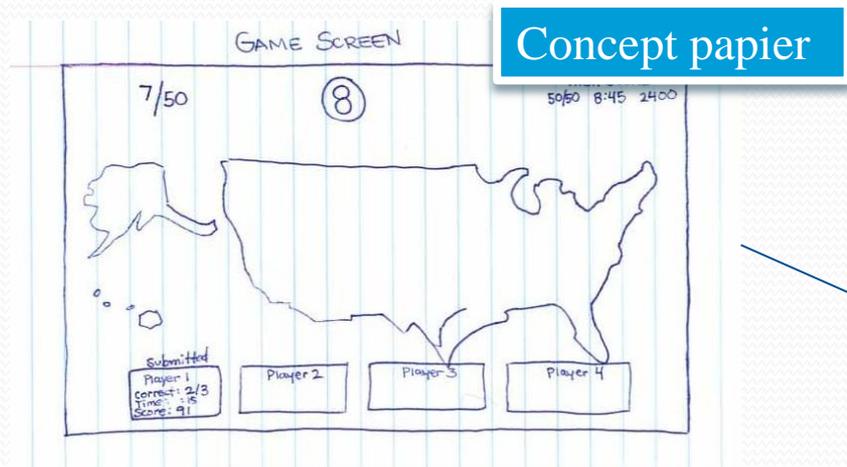
- Changement de situation professionnelle en 2010 :
  - Optique : se tourner d'avantage vers l'**enseignement**
  - Aménagement et **flexibilité du temps de travail** (consultant)
  - Développement de jeux en **indépendant**



Collectif de créateurs de jeux vidéo

# Création d'un jeu vidéo

- **Conception (game design) :**

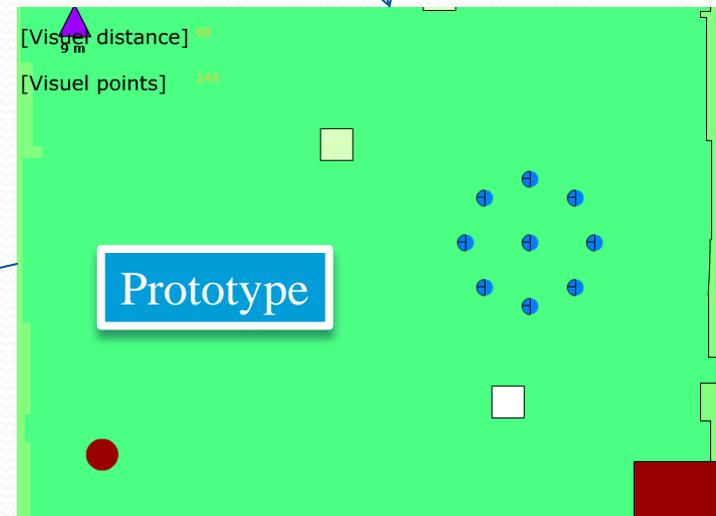


Mockups

GDD

# Création d'un jeu vidéo

- **Conception** (*game design*) :



# Création d'un jeu vidéo

- Réalisation :

- Gameplay



- Moteur de jeu : déclinaison/réutilisation

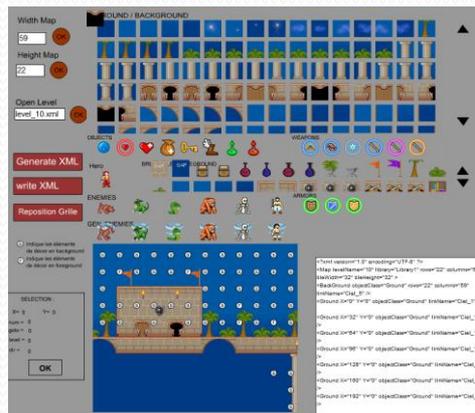
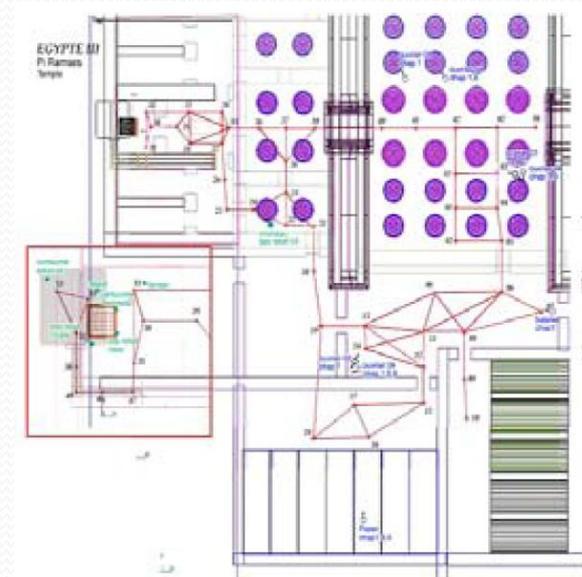


- Intelligence artificielle (IA)



# Création d'un jeu vidéo

- Level design



# Jeux concours et advergames

## Jeux concours



**Sony Ericsson**

ACCUEIL

**1ère VISITE ?**

A gagner :

- 10 téléphones Sony Ericsson
- 1 000 titres à télécharger !

inscris-toi et shake le téléphone !

**INSCRIVEZ-VOUS**

**DÉJÀ INSCRIT ?**

Pour jouer, identifie-toi.

E-mail .....

Mot de passe .....

**VALIDEZ**

Mot de passe oublié ?

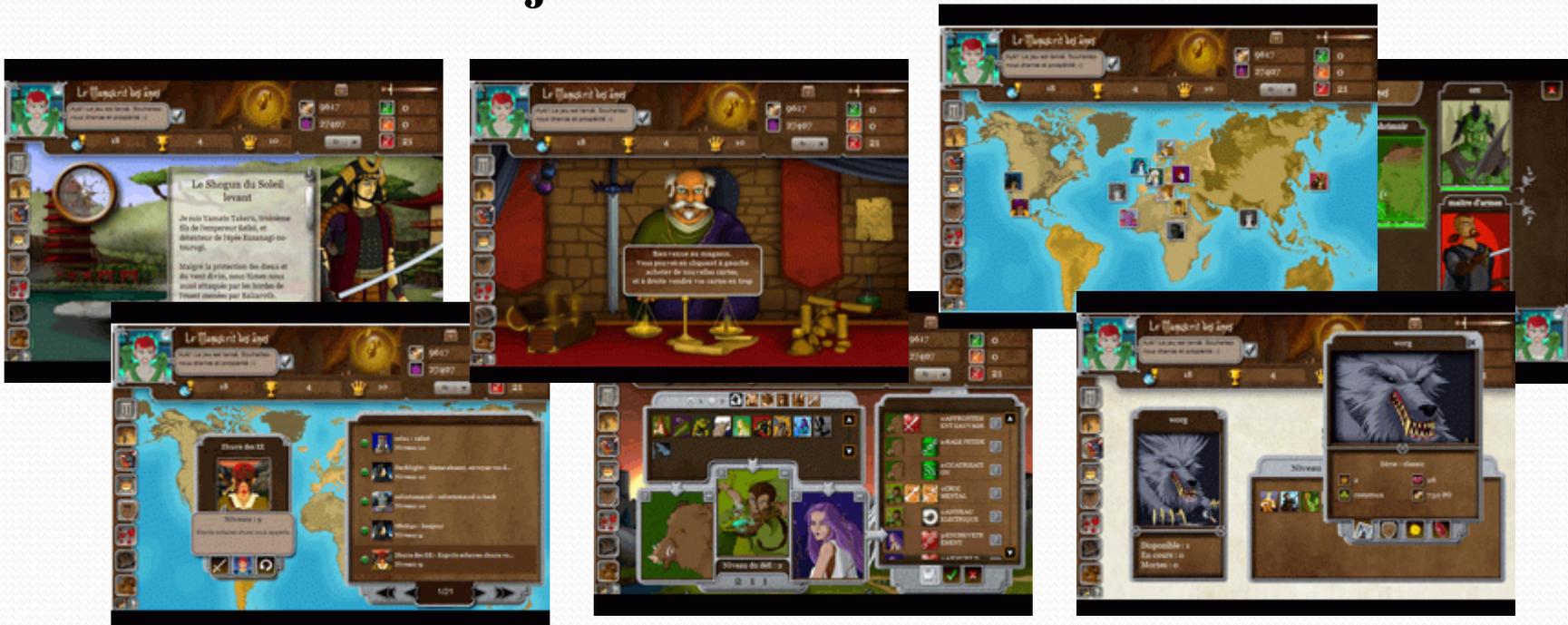
**J'varier les émotions**

## Advergames



# Jeu vidéo : une réalisation

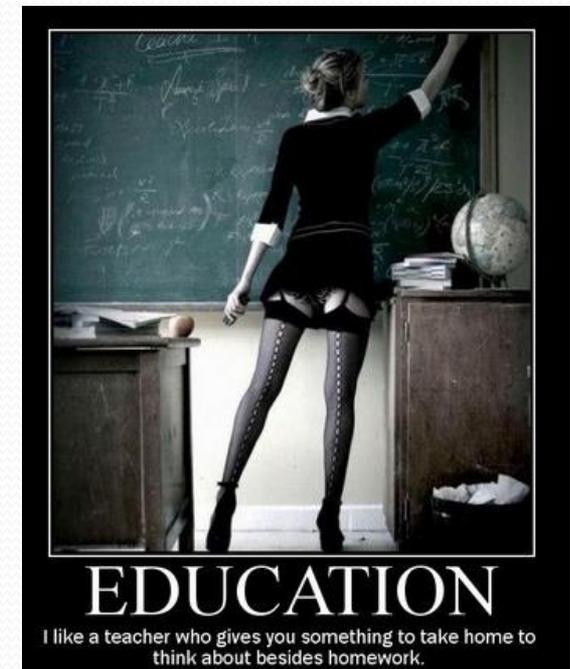
- Le Manuscrit des âmes :
  - Jeu de cartes à collectionner **multi-joueurs en ligne**
  - En production durant **sept ans** (2003-2010)
  - Plus de **200 000 joueurs**



# Enseignement dans le supérieur

- **Penser utile** : recul sur les connaissances
- **Adapter** au public, même hétérogène
- **Personnaliser** l'apprentissage
- **Maitriser** un domaine (très) précis
- Connaître des **cas (très) particuliers**
- Tenir un **programme de qualité**

L'enseignement c'est l'art de la répétition



# Qualités requises

- Dans les deux cas :
  - Avoir la **vocation** (passion)
  - Être **rigoureux**
  - Savoir **s'adapter** : actualisation perpétuelle des connaissances
- Jeux vidéo :
  - Être **polyvalent**
  - Être **autonome** avec goût prononcé pour le **travail en équipe**
  - Avoir « **l'œil du réalisateur** »
- Enseignement :
  - Être **patient**
  - Avoir du **discernement** et du **sens critique**
  - Avoir une réelle **volonté de transmettre**

## Questions ?

Avez-vous des questions ?



# Crédits

Mickaël Martin Nevot



Carte de visite électronique

[mickael.martin-nevot@univ-amu.fr](mailto:mickael.martin-nevot@univ-amu.fr)