

**FICHE PEDAGOGIQUE JEU VIDEO**

**RECRUTEMENT DE FORMATEURS EXTERNES INDEPENDANTS POUR L'ANNEE  
 UNIVERSITAIRE 2022-2023**

À partir des attendus du centre de formation et des besoins du Marché, décrivez votre proposition de formation.

Domaine de compétences	JEU VIDEO
<p><b>Intitulé de l'action de formation</b>  <i>Cases à cocher selon votre domaine de spécialité</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Atelier Jeu Vidéo</li> <li><input type="checkbox"/> Anglais</li> <li><input type="checkbox"/> Exercice 1 - Unity</li> <li><input type="checkbox"/> Exercice 2 - Unreal initiation</li> <li><input type="checkbox"/> Exercice 3 - Unity TDS</li> <li><input type="checkbox"/> Exercice 4 - Unity Tower Def.</li> <li><input type="checkbox"/> Game design</li> <li><input type="checkbox"/> Game Jam - VOLCANO</li> <li><input type="checkbox"/> Histoire des formes cinemato</li> <li><input type="checkbox"/> Jeu de société - Boardgame</li> <li><input type="checkbox"/> Level Design Procedural</li> <li><input type="checkbox"/> Préparation soutenance oral</li> <li><input type="checkbox"/> Programmation Unity</li> <li><input type="checkbox"/> Programmation Unity Avancée</li> <li><input type="checkbox"/> Projet</li> <li><input type="checkbox"/> Rencontre professionnelle</li> <li><input type="checkbox"/> Suivi de projet</li> <li><input type="checkbox"/> Unreal</li> <li><input type="checkbox"/> Workshop (ouvert à toutes les spécialités)</li> <li><input type="checkbox"/> C JUICE</li> <li><input type="checkbox"/> Game Jam - LUDUM DARE 45</li> <li><input type="checkbox"/> Game Jam - VOLCANO</li> <li><input type="checkbox"/> Level Design Unreal</li> <li><input type="checkbox"/> Préparation soutenance oral</li> <li><input type="checkbox"/> Programmation</li> <li><input type="checkbox"/> Programmation Unity Expert</li> <li><input type="checkbox"/> Prototypage 1</li> <li><input type="checkbox"/> Prototypage 2</li> <li><input type="checkbox"/> Rapid Prototyping #3</li> </ul>

**FICHE PEDAGOGIQUE JEU VIDEO**

	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Rapid Prototyping #4</li> <li><input type="checkbox"/> Ecriture Technical Design Doc</li> <li><input type="checkbox"/> Recherche et développement</li> <li><input type="checkbox"/> Mémoire EJCAM/ILOI</li> </ul>
<p><b>Objectifs pédagogiques</b> (5 maximum)</p>	<p><i>A la fin de la formation, le stagiaire sera capable de :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> <li>-</li> <li>-</li> </ul>
<p><b>Objectifs opérationnels</b> <i>Ex. pour Storyboard :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyser un scénario</li> <li>- Préparer le passage d'un scénario de l'écrit à l'image</li> <li>- Appliquer les techniques de narration et d'élaboration du story-board Etc.</li> </ul>	

**FICHE PEDAGOGIQUE JEU VIDEO**

<p><b>Modalités pédagogiques</b></p>	
<p><i>(les 2 propositions peuvent être cochées)</i></p>	<p><input type="checkbox"/> Présentiel  <input type="checkbox"/> Mixte</p>
<p><b>Programme détaillé</b>                  (principaux contenus et durée associée, ...)</p>	

**FICHE PEDAGOGIQUE JEU VIDEO**

<p><b>Méthodes pédagogiques</b>                  (ex : jeu de rôle, exercice pratique...)</p>	
<p><b>Moyens pédagogiques</b>                  (supports, ressources pédagogiques...)</p>	
<p><b>Moyens techniques</b>                  (matériels, équipements techniques et informatiques, logiciels utilisés). Préciser le nombre de stagiaires par poste/équipement (le cas échéant)</p>	
<p><b>Modalités d'évaluation</b>                  (en amont, en cours, à l'issue de la formation, etc.)</p>	