



## [22-24 janvier 2019 – IUT de Montpellier] 3<sup>ème</sup> édition du concours de programmation « Code Game Jam »

Après le succès des deux premières éditions, le département Informatique de l'IUT de Montpellier organise la 3<sup>ème</sup> édition du concours « Code Game Jam », du 22 au 24 janvier 2019. Coordonné par Antoine Chollet, ce concours a pour objectif de réunir des étudiants du département Informatique en groupe de 4 à 6 personnes, dans le but de programmer un jeu vidéo en 30h non-stop autour d'un thème révélé le jour même. À la fin, une présentation devant des professionnels de l'informatique et du jeu vidéo permettra de récompenser les meilleures équipes. Pour cette 3<sup>ème</sup> édition, près de 100 participants sont attendus !

### Un concours de programmation de jeux vidéo pour les étudiants

En se basant sur le concept des « Jam », Antoine Chollet, Maître de Conférences en Sciences de Gestion à l'Université de Montpellier et enseignant au sein du département Informatique de l'IUT de Montpellier, a lancé le concours Code Game Jam en janvier 2017. Soutenu par le département et la direction de l'IUT de Montpellier, l'objectif de ce concours consiste en la programmation d'un jeu vidéo dans un temps donné, tout en respectant le thème de l'édition. Les participants, en équipe de 4 à 6 étudiants, ont alors **30 heures pour développer un petit jeu vidéo** pour lequel ils ont cartes blanches autant d'un point de vue technique (langage de programmation, logiciels utilisés, format du jeu) que graphique (moteur de jeu, boîtes à outils). La 3<sup>ème</sup> édition de ce concours aura lieu du **22 au 24 janvier 2019 dans le FabLab « Ob.iLaB » de l'IUT de Montpellier.**

### COMMUNIQUÉ DE PRESSE

MONTPELLIER,  
LE 14 JANVIER 2019

#### CONTACT ORGANISATEUR

Antoine Chollet  
MCF – UM – Dept INFO IUT MTP-SETE  
Antoine.Chollet@umontpellier.fr



Affiche de la 3<sup>ème</sup> édition du concours Code Game Jam

## Des objectifs pédagogiques, professionnels et institutionnels

Au-delà de l'aspect compétition qui motive les étudiants à se défier ludiquement, les objectifs pédagogiques, professionnels et institutionnels sont nombreux :

- Offrir aux étudiants la possibilité de pouvoir **mener librement un projet qui leur tient à cœur** ;
- **Encourager le travail en équipe** en alliant collaboration, entraide et challenge ;
- **Favoriser l'imagination et la création** autour d'un projet informatique ;
- **Mettre à contribution leurs connaissances** en programmation et en gestion ;
- Valoriser leur projet dans une **perspective professionnelle** ;
- **Rapprocher étudiants et enseignants** du département informatique ;
- **Vivre une expérience humaine unique** au sein de l'IUT de Montpellier.

Pour Antoine Chollet, ce concours permet aux étudiants de gagner en expérience : *« Ce concours représente une opportunité pour les étudiants de valoriser auprès des entreprises leurs compétences techniques et managériales. Après les deux premières éditions, 67% des participants (soit 2 étudiants sur 3) ont mentionné leur projet dans leur CV dans l'objectif de gagner en expérience et de valoriser professionnellement le jeu vidéo réalisé ».*

## Encourager la mixité entre les étudiants

La principale nouveauté de la 3ème édition réside dans l'ouverture du concours aux étudiants de Polytech Montpellier, une autre composante de l'Université de Montpellier. Selon Antoine Chollet : *« La mixité des équipes, à la fois d'un point de vue établissement, mais aussi en termes de niveaux (1<sup>ère</sup> année DUT, 2<sup>ème</sup> année DUT, licences professionnelles et année spéciale) représente une réelle valeur ajoutée. Nous encourageons les étudiants à collaborer au-delà de leur groupe de travaux dirigés (TD). De plus, nous faisons notre possible pour motiver les filles à participer à ce concours pour permettre une mixité des approches et des regards ».*

## Valoriser les projets réalisés auprès des professionnels

Aussi, les participants à ce concours auront le privilège de présenter leur projet devant un jury de professionnels et d'anciens participants. En outre, il s'agit pour les étudiants de pouvoir aussi se faire repérer et de peut-être engager une discussion avec les professionnels présents pour l'obtention future d'un stage voire d'un emploi.

Enfin, après la première édition sur le thème « Jeux de Lettres » (60 étudiants), et la deuxième édition sur le thème « Informatique et Etoiles » (82 étudiants) **cette troisième édition devrait regrouper environ une centaine d'étudiants.**

Retrouvez plus d'informations sur le Concours Code Game Jam (jeux réalisés, témoignages, photos, etc.) sur le site : <http://codegamejam.extragames.fr>.

*Antoine Chollet est Maître de Conférences à l'IUT de Montpellier et membre du laboratoire Montpellier Recherche Management de l'Université de Montpellier. Il est également membre de l'association Push Start et de l'OMNSH (l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines). Ses recherches ont pour objet d'étude le jeu (jeu vidéo, jeu de société, jeu de rôle, serious game, réalité virtuelle) et se portent sur des thématiques comme : l'apprentissage de compétences par le jeu et la pédagogie ludique, la valorisation de l'expérience vidéoludique du joueur (serious-gaming), le management et le sport électronique (e-sport) ou encore la gamification des fonctions et processus internes des entreprises et des systèmes d'information. Site Internet d'Antoine Chollet : <http://www.extragames.fr>.*