



[22-24 janvier 2026] 10^e édition du concours de programmation de jeu vidéo : Code Game Jam

Après neuf éditions couronnées de succès, le département Informatique de l'IUT de Montpellier-Sète annonce la 10^e édition du concours de programmation de jeux vidéo « Code Game Jam » qui se déroulera du 22 au 24 janvier 2026. Sous la coordination d'Antoine Chollet, enseignant-chercheur à l'Université de Montpellier, l'événement vise à réunir les étudiant(e)s, ainsi que les lycéen(ne)s, de tous les établissements publics d'enseignement en France et francophones à l'international. Leur mission : imaginer et programmer, en 30 heures chrono, un jeu vidéo inspiré d'un thème dévoilé lors de la cérémonie d'ouverture, le 22 janvier 2026 à 17h00. Après l'événement, une phase de présélection permettra aux meilleures réalisations d'être présentées lors de la Grande Finale le samedi 31 janvier 2026 devant un jury de professionnel(le)s du numérique et du jeu vidéo. Prêt(e) à participer à l'aventure Code Game Jam pour cette édition anniversaire des dix ans ? N'hésitez pas !

Un concours de programmation de jeux vidéo pour les étudiants

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

MONTPELLIER,
LE 27 NOVEMBRE 2025

CONTACT ORGANISATEUR

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

Inspiré du principe des « Jam », Antoine Chollet, maître de conférences en sciences de gestion à l'Université de Montpellier et enseignant-chercheur au département Informatique de l'IUT de Montpellier-Sète, a lancé en janvier 2017 le concours Code Game Jam. Porté par le département et la direction de l'IUT et avec l'aide de l'association Ygggame, l'événement propose aux étudiant(e)s et aux lycéen(nes) de concevoir un jeu vidéo en un temps limité, en respectant le thème imposé de l'édition. Répartis en équipes de quatre à six personnes, les participants disposent de **30 heures pour imaginer et développer leur projet**, avec une totale liberté tant sur le plan technique (choix du langage, des outils ou du format), que sur l'aspect visuel, du moteur de jeu aux bibliothèques graphiques. **La dixième édition se déroulera du 22 au 24 janvier 2026 dans les établissements d'enseignements publics** qui y participent. Une retransmission en direct sera proposée sur Twitch, sur la chaîne d'Antoine Chollet : https://www.twitch.tv/antoine_chollet.



Affiche de la 10^e édition du concours Code Game Jam – IUT de Montpellier-Sète

Des objectifs pédagogiques, professionnels et institutionnels

Au-delà du défi ludique qui stimule l'esprit de compétition entre les étudiants, l'événement poursuit de nombreux objectifs à la fois pédagogiques, professionnels et institutionnels :

- Offrir aux personnes la possibilité de **mener un projet qui leur tient à cœur** ;
- **Encourager le travail d'équipe** entre collaboration et entraide ;
- **Favoriser l'imagination et la création** autour d'un projet commun ;
- Valoriser leur projet dans une **perspective professionnelle**.

Selon Antoine Chollet, ce concours est une opportunité pour les étudiants : « *Cet événement représente une réelle valeur ajoutée pour eux. En effet, plus de 90% des participants mentionnent sur leur CV la participation à la Code Game Jam, qui peut dans quelques cas être un avantage lors de la recherche de leur stage en entreprise voire pour un emploi. Il s'agit d'une véritable expérience, valorisable professionnellement ! Certains étudiants veulent continuer dans le jeu vidéo, cela leur permet d'enrichir leur portfolio, et pour les autres d'avoir un projet à pouvoir montrer* ».

Favoriser la mixité des profils dans les équipes

Au-delà des étudiant(e)s issu(e)s des différentes composantes de l'Université de Montpellier formant aux métiers de l'informatique, plusieurs départements informatiques d'IUT en France prennent également part à la compétition. « *Nous avons tenté en 2022 d'ouvrir l'événement à d'autres IUT, et l'initiative a porté ses fruits* », souligne Antoine Chollet. Pour cette 10^e édition, la dynamique se renforce d'après l'organisateur : « *En 2025, nous avons plusieurs équipes canadiennes et des lycéennes et lycéens de France. Pour l'édition anniversaire des dix ans, le périmètre s'élargit puisque toute personne faisant ses études dans une université, une école publique, un institut ou un lycée peut participer* ».

De plus, l'événement n'est pas réservé aux seules personnes ayant des compétences de développement. En effet, comme l'indique Antoine Chollet : « *Tous les profils sont acceptés tant que les personnes sont passionnées et motivées à apporter une plus-value dans la réalisation du jeu vidéo : création artistique, gestion de projet, dimension économique ou juridique, réflexion sur des enjeux sociétaux dans tous les domaines, etc.* ».

Valoriser les projets réalisés auprès des professionnels

À la fin de l'événement, le samedi 24 janvier à 11h00, **un jury professionnel évaluera l'ensemble des projets** soumis par les équipes afin de sélectionner les meilleurs. Après une semaine de présélection, **les jeux vidéo retenus seront présentés en Grande Finale, le samedi 31 janvier 2026 à partir de 9h00** sur la chaîne Twitch d'Antoine Chollet, en direct de l'IUT de Montpellier-Sète. Au-delà de l'événement, cette mise en situation peut devenir une véritable opportunité : les participant(e)s ont la possibilité d'échanger avec les professionnel(le)s présents en tant que coach et, parfois, de susciter un premier contact en vue d'un futur stage, d'une alternance ou même d'un emploi. Depuis la première édition, « Jeux de Lettres », qui rassemblait 60 participant(e)s en 2017, jusqu'au thème de l'édition 2025, « Mélodie à l'Infini », ayant mobilisé 354 participant(e)s, l'événement n'a cessé de prendre de l'ampleur. Pour cette dixième édition, l'événement espère renouveler le succès de janvier 2025, voire atteindre les 400 participant(e)s dans tous les établissements d'enseignement publics, en France et dans le monde.

Retrouvez plus d'informations sur le concours Code Game Jam sur le site officiel de l'événement : <http://codegamejam.extragames.fr>. Les inscriptions sont ouvertes jusqu'au 28 décembre sur : <https://cgj.bpaul.fr/>.

Antoine Chollet est Maître de Conférences à l'IUT de Montpellier-Sète et membre du laboratoire Montpellier Recherche Management de l'Université de Montpellier. Il est également membre de l'association Push Start et directeur de la Chaire Level Up de la Fondation Université de Montpellier. 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>.