

VIDÉOLUDOTHÈQUE UNIVERSITAIRE UFR ARTS & MÉDIAS SORBONNE NOUVELLE

Symposium
Game Lab
francophones
23 octobre
2018



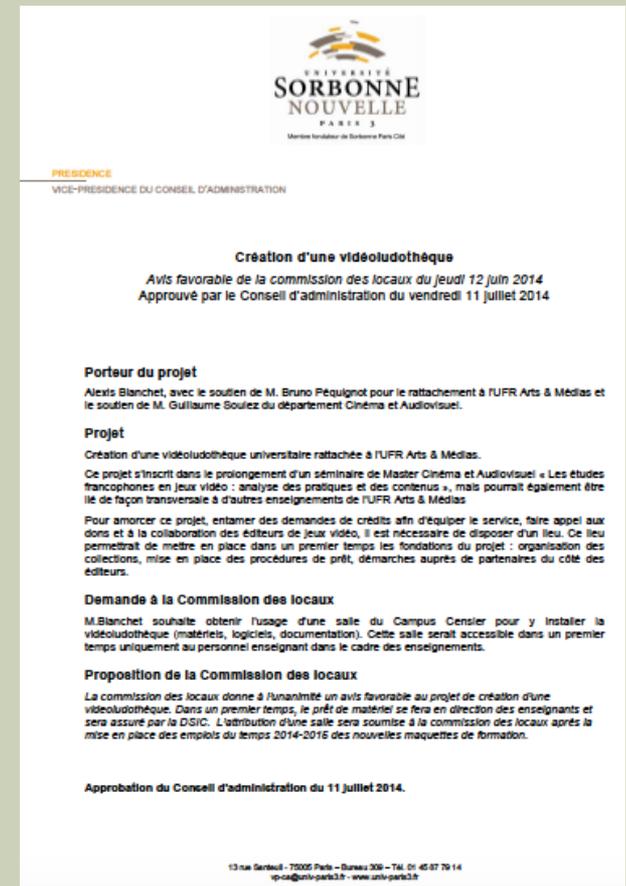
ENSEIGNEMENT DU JEU VIDÉO À LA SORBONNE NOUVELLE

- Cinq enseignements au département CAV
 - Histoire économique et culturelle des jeux vidéo (L2)
 - Economie et métiers du jeu vidéo (L3)
 - Ecriture de game concept (L2)
 - Séminaires de master
 - Introduction aux études de jeux vidéo
 - Workshop d'analyse de jeux vidéo
- Mise en place d'une association étudiante
 - Pixel Up (2013)
 - Tables rondes, programmation de jeux, concerts...
- Collègues au sein de l'UFR et ailleurs
 - Emmanuel Siéty, Teresa Castro (CAV)
 - Fanny Georges, Pierre-Louis Patoine (MCF)
 - Haude Etienne, Selim Ammouche (doctorants)



CRÉER UN LIEU POUR ACCÉDER AUX JEUX VIDÉO ET AUX RESSOURCES

- **Projet présenté au CA de l'université en 2014**
 - Obtention d'une armoire pour commencer à constituer le fonds de la vidéoludothèque
 - Discussions avec la DSIC pour récupérer du matériel destiné à la benne (TV cathodiques, UC de bureau...)
 - Obtention de quelques jeux et de matériel de la part de Nintendo France
- **Softmodding de consoles Xbox (2001)**
 - Hacking et remplacement du disque dur
 - Installation d'une librairie de jeux
 - Emulation transparente sur écran cathodique
- **Utilisation des ressources en mode nomade**
 - Disparition des prises Péritel des postes de TV de l'université



OBTENTION D'UNE SALLE AU CENTRE BIÈVRE EN JANVIER 2018

- Prise de rendez-vous avec la direction immobilière
 - Etat des lieux et demande d'installation
 - Engagement sur un semestre
 - Stratégie du pied dans la porte
- Accueil du séminaire de 2nd semestre sur l'analyse de jeux vidéo
 - Travail d'analyse de jeux vidéo d'arcade
- Mise en place d'une ouverture de service public
 - Volontariat étudiant (Charlotte et Noé, Emile et Alexandre)
- Obtention d'une ligne de crédit de l'UFR
 - Achat de matériel
 - Casques audio, PS4 Pro et PS VR, UC Gaming
- Autorisation de poursuivre l'expérience en 2018-2019

