

## Présentation du laboratoire

### 1. Nom du laboratoire

Laboratoire Praxis – Laboratoire de et sur les pratiques d’art et de design liées au développement de jeu vidéo

Site web: <https://www.nad.ca/fr/actualites/laboratoire-praxis-du-nouveau-a-l-ecole-nad>

### 2. Université d’attache (localisation)

École NAD – Université du Québec à Chicoutimi

### 3. Historique de création du laboratoire

Le laboratoire a obtenu son accréditation officielle en mai 2018.

### 4. Objectifs généraux du laboratoire

L’objectif général et singulier du laboratoire Praxis : celui d’adresser les problématiques des pratiques d’art et de design dans le développement de jeu vidéo (DJV).

### 5. Chercheurs, chercheuses associées

- **Dave Hawey, Doctorant en aménagement, Professeur à l’École NAD**

- **Jocelyn Benoit, Ph. D., Professeur à l’École NAD :**

Les activités d’enseignement du professeur Jocelyn Benoit concernent principalement les méthodes de développement de jeux vidéo, l’utilisation des engins de jeu et la gestion de projets informatiques. Ses intérêts de recherche portent sur les processus de développement de jeux vidéo, l’expérience utilisateur, les motivations du joueur, les engins de jeu et le traitement de séquences vidéo de haute définition.

- **Yan Breuleux, Ph. D., Professeur à l’École NAD :**

Yan Breuleux est professeur, praticien et chercheur dans le domaine musique visuelle pour des dispositifs immersifs. Depuis une dizaine d’année, il collabore avec des musiciens et compositeurs pour la création de pièces multi-écrans, panoramiques, projection architecturales et dômes intégrales. Ses plus récentes réalisations explorent les problématiques de la narrativité pour des dispositifs immersifs avec des projets tels que ReGénération (2015, réalisé en collaboration avec David McConville), Swarm (2015), VjGraph (2014) et Engim(a) (2015).

- **Pierre Tousignant, Professeur à l’École NAD :**

Les activités d’enseignement du professeur Pierre Tousignant concernent principalement la conception et la production de niveaux de jeu, les approches

pratiques et artistiques en design et l'encadrement de projet de synthèse. Ses intérêts de recherche portent sur le jeu vidéo, la création 3D, l'interaction et la narration.

- **Benoit Melançon, doctorant, Professeur à l'École NAD.**

## **6. Thématiques et perspectives générales de recherche**

Le laboratoire concentre ses recherches sur les problématiques liées aux pratiques du DJV en structurant ses travaux autour des axes de recherche suivants :

- Axe 1 : Les intentions et processus réflexifs chez les praticiens : Modélisation, stratégies novatrices de conception et création, approches anthropologiques quantitatives et qualitatives centrées sur les acteurs (développeurs, usagers) du projet.
- Axe 2 : Les produits et les jeux novateurs : création et analyse des jeux vidéo et de ses éléments et artefacts.
- Axe 3 : Les outils et technologies numériques ; Moyens de création, de médiation, de communication et de réception liés aux jeux vidéo.
- Axe 4 : Les contextes situés et incarnés de pratique.

## **7. Équipement et matériel de recherche et/ou création**

Aucun pour l'instant.

## **8. Projets de recherche et/ou création (passés, en cours, à venir)**

### **a. Élaboration d'un pipeline de production parallèle permettant l'exploitation d'une propriété intellectuelle sur différents médiums**

L'objectif de ce projet de recherche est d'étudier les pipelines actuels couramment utilisées dans les industries du film, du jeu vidéo et de la publicité afin de pouvoir proposer un pipeline novateur qui facilitera le partage des éléments de contenu dans un contexte de production transmédia. Il proposera une méthode visant un agencement plus harmonieux des médiums en conservant l'objectif de développer une IP forte, flexible et adaptable.

### **b. La pratique des artistes développeurs de jeu vidéo : explicitation des processus de conception**

Cette recherche vise à mieux comprendre les rôles, compétences, contributions et défis des artistes dans le développement de jeu vidéo et ce, dans les petits et moyens studios québécois actuels.

**c. Conception d'un outil de génération procédurale d'environnements urbains destiné à la production de jeu vidéo**

Ce projet de recherche a pour objectif de décrire les différentes étapes de la création d'un outil permettant de générer de manière semi-automatique un environnement urbain. Une des contraintes de cette recherche est que cet outil doit pouvoir être utilisé dans un cadre d'une production de jeu vidéo.

**d. Exploration de la conception d'une expérience esthétique**

Ce travail de recherche consiste à étudier la conception de l'expérience esthétique au sens deweynien, dans le cadre d'un jeu vidéo développé sur mesure pour un usager singulier.

**9. Autres types de projets (diffusion de la connaissance, ateliers, etc.)**

Aucun pour l'instant.

**10. Rôle des étudiants, étudiantes au sein du laboratoire**

Aucun pour l'instant.

**11. Programme(s) d'étude ou cours associés**

- Baccalauréat en animation 3D et design numérique
- Maîtrise en art
- D.E.S.S en design de jeu narratif