



COLLECTIF PROTOTYPE

FICHE DE FORMATION

CYCLE 2026-2027

Présentation de l'association

Se former comme développeur de jeux vidéo a toujours été possible en dehors des écoles, et aujourd'hui plus que jamais.

Dans un contexte où la grande industrie est mise à mal au profit de structures plus agiles, et où le travail à distance devient un standard, il est clair que de nouvelles formes de travail doivent être adoptées dans la formation ; voilà ce qui a mené à la création de cette association à but non lucratif.

Avec **Prototype**, nous souhaitons reproduire les avantages d'une école : des apports théoriques, des moments d'échec, un réseau professionnel et une qualification, tout en laissant le temps aux apprenants de **créer d'eux-même une activité de développement** dans des conditions temporelles et financières accessibles. Nous valorisons le **temps requis pour bien faire**, et souhaitons encadrer sans gêner le travail, tout en apportant l'expertise de professionnels à la pointe de leurs disciplines.

Prototype se situe donc entre une école en ligne et un incubateur lyonnais ; C'est avant tout l'opportunité de se lancer dans le jeu vidéo par un vrai projet commercial, au plus proche du réel, ce qui est la meilleure façon d'apprendre ce métier !

L'équipe pédagogique



Alex Frêne

*Dirigeant, OtterTech
Responsable programming*



Martin Jacob

*Dirigeant, TinyToad
Responsable design*

Nos intervenants travaillent
ou ont travaillé pour :



InnerSpace
Studios



Ubisoft
(3 studios)



Ankama
Games



WolfEye
Studios



Carpool
Studios



Abiding
Bridge

Offre de formation

Nous proposons un parcours annuel composé de trois modules :



BOOTCAMP

octobre

- 32h de cours de mise à niveau en ligne, si nécessaire.



ONLINE COURSES

novembre - avril

- 100h de cours avancés en game design et game programming, avec des exercices.

En moyenne 4h de cours par semaine, le soir.



GAME PRODUCTIONS

novembre - mai

- 2 productions de jeux vidéo encadrées de la conception jusqu'à la publication.
- 20h de consulting en ligne, et 8 journées de cadrage, jurys et conférences en présentiel.

Voici les programmes possibles et leurs tarifs :



BOOTCAMP uniquement

600 €



ONLINE COURSES uniquement

1200 €



COURSES + BOOTCAMP

1700 €



GAME PRODUCTIONS uniquement

1200 €



PRODUCTIONS + COURSES

2200 €



PRODUCTIONS + COURSES + BOOTCAMP

2700 €

Notez que pour suivre le module Game Productions, il est obligatoire de pouvoir se rendre à Lyon en personne une journée par mois.

Principes



Une formation **autonome** et **en équipe** : la plupart du temps est consacrée à la production de jeux vidéo à la façon d'un studio remote. Les apprenants progressent par l'essai-erreur, l'itération, et surtout la coopération.



Une formation **exigeante** et **strictement encadrée** : des barèmes précis seront fournis et serviront comme base pour un véritable processus d'évaluation par des professionnels. Les apprenants devront également fournir des plans de production crédibles.



Une formation **généraliste** et **axée sur l'entrepreneuriat** : les apprenants sont amenés à penser et réaliser un projet créatif en totalité, et à savoir le convertir en un projet professionnel adapté, voire la base de leur propre entreprise.

2 cycles pédagogiques, 3 projets

Les apprenants du module *Game Productions* réaliseront 3 projets : deux productions longues «fil rouge» et une jam compétitive en 5 jours.
Les apprenants peuvent également proposer leur propre projet.
(voir FAQ page 12)

Novembre



CASUAL GAME

- Réalisez un jeu accessible et «polished» jusqu'au bout
- Apprenez à penser un jeu économiquement
- Initiez-vous à toutes les étapes de production

Fin Janvier



GLOBAL GAME JAM

Février



3D ACTION GAME

- Mêlez action et narration interactive en explorant un genre viable commercialement
- Apprenez à concrétiser un projet d'entrepreneuriat

Mai



Programme des cours en ligne

Les cours se produisent le soir de 18h à 20h, le lundi, mardi, ou mercredi, sur Discord. Certaines semaines n'auront pas de cours et seront consacrées à un rendu ou une jam.



CYCLE 1 - Casual game - 50h

<i>Novembre</i>	Advanced programming principles	4h
<i>Nov - Jan</i>	C# Code Patterns for Games	10h
<i>Novembre</i>	Game Producing & Budgeting	4h
<i>Novembre</i>	Game Design - Core loops & micro-choice	4h
<i>Novembre</i>	Sound Design	6h
<i>Novembre</i>	Economics Design	4h
<i>Décembre</i>	QA Pipeline	4h
<i>Dec - Jan</i>	Etudes de cas : Tutorialisation	4h
<i>Dec - Jan</i>	Post-mortem de jeux indés	4h
<i>Janvier</i>	Game Feel	6h

Ce cycle apporte de nombreuses connaissances avancées permettant de **savoir prototyper un jeu simple, «feel-good»** et **économiquement rationnel**.

L'étude d'entreprises de petite taille et succès commerciaux passés, ainsi qu'un apport en self-branding, permet de mieux comprendre l'industrie et comment s'y insérer.



Programme des cours en ligne



CYCLE 2 - 3D Action game - 50h

Février	Bilan technique Casual game	4h
Février	Narrative Design	4h
Février	Psychological player profiling	4h
Février	3D Controller in Unity	6h
Mars - Mai	Advanced Level Design	10h
Mars	Spatial AI Programming	4h
Mars	Droits de l'image et des entreprises	2h
Avril	Sound Design	4h
Avril	Programming tools - Unit Testing	4h
Avril	Tech Art	4h
Avril	Auto-entrepreneuriat	4h

Ce cycle permet d'apprendre à créer un **jeu d'action narratif en 3D**, avec un focus sur trois type de séquences : combat, narration ouverte, cinématiques real-time.

De nombreux apports au sujet de l'entrepreneuriat aident l'étudiant à concrétiser son projet professionnel.



BOOTCAMP - 32h

Tous les soirs, du lundi au jeudi, sur 4 semaines en Octobre

Le Bootcamp permet de se mettre au niveau du cursus à partir de bases correctes en informatique.

Au programme :

- Introduction à Unity
- Introduction au game design
- Versioning, Github
- Documentation design

Programme des productions

Les apprenants du module **Game Productions** travaillent 30 heures par semaine en autonomie avec des horaires flexibles. En plus des cours en ligne, les apprenants se retrouvent à l'occasion de **moments d'échéances et évènements associatifs** qui permettent de faire connaître leur jeu auprès du tissu local.

Ils bénéficient également de **10h de consulting par projet** avec l'un de nos responsables pédagogiques.



PROJET 1 CASUAL GAME

3 mois

Prototypiez rapidement un core gameplay pour atteindre le fun. Prenez le temps de parfaire ce gameplay et de l'insérer dans des systèmes de rétention.

Jeux de référence :



Islanders
Grizzly Games, 2019



Mini Metro, Dinosaur Polo Club, Plug In Digital, Playdigious, 2013

02 Novembre

Kickoff

Détails des objectifs, planning et barèmes. Étude de jeux similaires.

26 Novembre

 **Milestone 1 - Prototype core**

Le jeu présente un core gameplay fun et engageant ainsi qu'un petit contenu didacticiel. Un document design & production est attendu.

18 Décembre

 **Milestone 2 - Content complete**

Rendu intermédiaire - toutes les fonctionnalités et éléments de contenu sont présents. Le jeu est testable et peut être fini.

02 Déc. OU 06 Jan.

Participation à Lyon Game Dev

Vous soumettez votre candidature pour participer à une soirée de playtest de l'association Lyon Game Dev

21 Janvier

 **Rendu final**

Jury professionnel suivi d'une notation détaillée. Le jeu est disponible publiquement sur le site itch.io, possède des mécanismes de sauvegarde, rétention, et une option d'achat sur la page.



PROJET 2

3D ACTION GAME

4 mois

Créez un core gameplay d'action 3D sophistiqué et planifiez l'expérience sous l'angle de la narration. Exécutez un contenu court qui tient ses promesses, et mettez le en avant dans du contenu promotionnel.

Jeux de référence :



Risk of Rain 2
Hopoo Games,
Gearbox Publishing 2019



Boomerang X
DANG!
Devolver Digital, 2021

08 Février

Kickoff

Détails des objectifs, planning et barèmes. Étude de jeux similaires.

18 Mars

Milestone 1 - Feature complete

Toutes les fonctionnalités du jeu sont achevées - controller, briques de contenu, outils de création et d'implémentation. Un document design & production est attendu avec un volet narratif développé.

15 Avril

Milestone 2 - Content complete

Rendu intermédiaire - toutes les fonctionnalités et éléments de contenu sont présents. Le jeu est testable et peut être fini. Il présente des scènes d'action articulées narrativement et avec un certain degré de liberté pour le joueur.

07 Avril OU 05 Mai

Participation à Lyon Game Dev

Vous soumettez votre candidature pour participer à une soirée de playtest de l'association Lyon Game Dev

13 Mai

Rendu final

Jury professionnel suivi d'une notation détaillée. Le jeu est disponible publiquement sur Itch.io OU en tant que beta Steam. S'il n'est pas déjà disponible, le jeu doit être planifié financièrement. Une vidéo trailer est attendue.



Statut et vie de l'apprenant

Prototype ne confère pas le statut étudiant : c'est une association dont on devient **membre apprenant** dans l'optique de lancer sa propre activité de développeur. La cotisation voit son montant fixé en fonction de la valeur des services que l'on reçoit. Nous serons d'une **transparence totale sur gestion des cotisations**.

S'il règle la totalité de son année scolaire, le membre apprenant reste **membre standard à vie**, ce qui lui donne accès au Discord ainsi qu'à l'ensemble des conférences données par l'association dans le futur.

Nous souhaitons développer un réseau autour de l'association, créer des opportunités, et qu'un collectif d'artisans ludiques émerge !

Cette formation est pour vous si :

- Vous êtes un étudiant ou bachelier :
 - Souhaitant vous **lancer dans une entreprise après votre diplôme**
 - Souhaitant **vous former plus pratiquement et pour moins cher**
 - Souhaitant un **complément de formation** en design ou Unity
- Vous êtes un **hobbyiste souhaitant vous professionnaliser** par un projet Steam
- Vous êtes un informaticien/ingénieur/architecte/... souhaitant **vous reconvertir dans le jeu vidéo**
- Vous êtes un **professionnel du jeu vidéo souhaitant bifurquer en compétences, en allant vers le solodev**, le game design, le Tech design, le développement Unity
- Vous êtes simplement motivés par l'idée de sortir votre propre jeu !

Vous aurez besoin :



D'un espace de travail confortable chez vous, avec un ordinateur sous Windows.



D'une bonne gestion personnelle de votre temps.



De bonnes bases d'informatique : dactylo, usage d'Internet, gestion de fichiers

Acquis de l'apprenant



Une attestation annuelle

- Game Design & Unity Development - Niveau intermédiaire
- Décernée par un jury composé de plus de 6 professionnels.

Cette attestation est en cours de reconnaissance par Qualiopi.



2 jeux complets publiés

- Le premier sur itch.io
- Le second sur itch.io ou sur [Steam](https://steamcommunity.com), au choix

L'apprenant aura également réalisé :

- 1 [jeu de jam](#)
- 2 documents de game design (GDO)
- 2 présentations powerpoint pour les séances de rendu
- Un CV et une forme de site personnel ([itch](https://itch.io), site custom...)



La possibilité de continuer

En 2027-28 avec un programme de niveau supérieur, en ayant un rôle plus cadre dans les productions, et pourquoi pas aider à développer l'association, et/ou **créer votre activité** si ce n'est pas déjà fait.



Des compétences concrètes

En Game Programming, Game Design, Producing, Entrepreneuriat, acquises grâce au cursus mais avant tout grâce à votre détermination et curiosité !

L'équipe pédagogique

Alex Frêne et Martin Jacob sont les encadrants principaux de l'association, ainsi que les consultants sur les productions. Ils assurent à eux deux 60% du cursus.



Alex Frêne

Trésorier de l'association
Administrateur informatique
Responsable programming

Alex Frêne a fondé quatre entreprises et forme des développeurs dans divers organismes depuis plus de douze ans. Il possède une expertise en programmation de jeux et en développement d'activités commerciales ou associatives.

Expérience :

Fondateur, Otter Tech
Fondateur, TriplArt Studio
Fondateur, Esprit Unity
Fondateur, Wearspace
6 jeux commerciaux publiés

Enseignant depuis 12 ans
dans 10 écoles



Martin Jacob

Président de l'association
Secrétaire et graphiste
Responsable design

Martin Jacob dirige le studio TinyToad qui produit son premier jeu avec un éditeur. Il a précédemment développé une activité en serious gaming et a publié plusieurs applications à succès en partenariat avec des universités et professionnels de santé.

Expérience :

Fondateur, TinyToad
9 jeux commerciaux publiés

Enseignant depuis 6 ans
dans 5 écoles

Les apprenants suivront également les interventions de :

- **Léo Marambat-Patinote**, technical game designer à Wolfeye Studios
- **Aurélien Montéro**, sound designer freelance, contracté par Innerspace VR
- **Faouzi Boughida**, narrative designer freelance, anciennement Ankama
- **Bastien Bernard**, créateur de Sclash! et solo developer
- **Matthias Johan**, game designer à Carpool Studios
- Et bien d'autres professionnels en activité !

Financement

La cotisation est versée en une fois ou **mensualisée sans frais supplémentaires**. Un acompte initial est nécessaire pour le bon fonctionnement de l'association.

Voici le détail de notre grille de programmes et tarifs :

BOOTCAMP uniquement 600 €

Vous suivez 32h de cours en ligne en Octobre.
Payez **200€ à l'inscription**, puis **200€ en Octobre et Novembre**.
Bénéficiez de 100€ de réduction si vous optez pour un module suivant

ONLINE COURSES uniquement 1200 €

Vous suivez 100h de cours en ligne de Novembre à Avril.
Payez **600€ à l'inscription**, puis **100€ par mois**.

COURSES + BOOTCAMP 1700 €

Vous suivez 132h de cours en ligne d'Octobre à Avril.
Payez **650€ à l'inscription**, puis **150€ par mois**.

GAME PRODUCTIONS uniquement 1200 €

Vous produisez 2 jeux en bénéficiant de 20h de consulting et 8 journées d'échéances, de Novembre à Mai.
Payez **500€ à l'inscription**, puis **100€ par mois**.

COURSES + PRODUCTIONS 2200 €

Vous suivez 100h de cours en ligne et produisez 2 jeux en bénéficiant de 20h de consulting et 8 journées d'échéances, de Novembre à Mai.
Payez **1150€ à l'inscription**, puis **150€ par mois**.

COURSES + PRODUCTIONS + BOOTCAMP 2700 €

Vous suivez 132h de cours en ligne et produisez 2 jeux en bénéficiant de 20h de consulting et 8 journées d'échéances, d'Octobre à Mai.
Payez **1000€ à l'inscription**, puis **200€ par mois**.

Nous souhaitons être accessibles et restons ouverts à d'autres programmes de paiement en cas de difficultés financières, dans la mesure du possible. Notre priorité est la quiétude de l'apprenant.

Foire à questions

? Puis-je être admis sans avoir jamais programmé ?

Oui, mais vous devez être à l'aise avec un ordinateur. Le Bootcamp est fait pour que vous puissiez rejoindre le cursus après un mois de mise à niveau intensive. Nous vous recommandons toutefois de vous intéresser à la programmation d'ici là.

? Puis-je être admis sans avoir le BAC ?

Oui, mais vous devrez réussir l'entretien et démontrer vos capacités en informatique, à l'oral et à l'écrit, ainsi qu'en anglais.

? Pourquoi choisir votre association plutôt qu'une école ?

Nous enseignons dans ces écoles, et il reste possible de s'y insérer professionnellement pour certains profils. Mais il y a plusieurs nouveaux facteurs à prendre en compte dans la conjoncture post-Covid :

1. - **Le jeu vidéo recrute mal** : le scénario école > diplôme > grande entreprise se raréfie et les diplômés sont mal armés pour l'indépendant
2. - **L'autoformation devient de guise dans ces écoles aussi**, le format en cours magistraux avec 35H de présentiel par semaine n'est donc plus adapté et coûte trop cher.
3. - **Aux yeux d'un recruteur dans le jeu vidéo, le poids d'un diplôme est très inférieur à celui de bonnes compétences** dans la valorisation d'un dossier

Pour toutes ces raisons, nous pensons que notre offre est le bon compromis entre liberté et cadre, engagement et autonomisation, et enfin le juste prix pour une formation moderne.

? Quelles seront mes ressources numériques ?

- Un Discord communautaire pour travailler ensemble, fondé sur le peer-to-peer comme relai des moments de formation et d'accompagnement
- Un Google Drive avec de nombreuses ressources de développement
- Des enregistrements de tous les cours que vous aurez suivi, le temps de les rattraper si vous avez eu un empêchement.

? Quels seront mes droits et libertés liés à mes travaux ?

Vous aurez les droits sur la totalité des revenus de vos travaux, mais tous les éléments individuels produits seront mis sous license Creative Commons. Vous devrez également créditer l'Association de façon visible.

Sur votre demande et si nous l'acceptons, nous pourrions également adapter le cursus afin que vous puissiez produire votre propre projet/IP à la place des thèmes de projets présentés dans ce document.

? Je suis en situation de handicap. La formation m'est-elle accessible ?

Oui. La plupart des activités sont en ligne, et les lieux loués pour les moments en présentiel seront choisis en fonction de votre handicap. En cas d'empêchement, vous pourrez être relayé en visioconférence.

? Quelle est votre position sur l'IA ?

Pour la programmation et la recherche, nous acceptons l'usage des LLM car c'est ainsi qu'évolue l'industrie. En revanche, **nous interdirons et n'utiliserons nous-même aucune IA générative dans la création de contenus.**

Inscription

Pour vous inscrire à nos programmes, veuillez télécharger notre [dossier de candidature](#) dans lequel vous trouverez toutes les informations à nous faire parvenir.

Ce dossier peut être envoyé à l'une des adresses ci-dessous pour être évalué, puis il sera :

- **Directement accepté**, auquel cas vous recevrez un dossier d'inscription à nous renvoyer.
- **Envoyé en entretien**, auquel cas un appel en visio sera organisé avec nos responsables pédagogiques afin d'apprécier si la formation vous convient, et du bon parcours le cas échéant. Il est possible que votre admission soit conditionnée à votre mise à niveau grâce au Bootcamp.
- **Refusé**, auquel cas il sera expliqué pourquoi et comment ce dossier pourrait devenir acceptable dans le futur.

Nous demeurons très ouverts et étudierons chaque candidature de près.

Nous recherchons des relations de travail fondées sur la cordialité, la confiance et l'autonomie - c'est avant tout en démontrant de ces qualités, ainsi qu'une appétence pour les jeux et l'informatique, qu'un candidat sera perçu comme compatible avec nos programmes.



CONTACT :

martin@collectif-prototype.fr
alex@collectif-prototype.fr