

Antoine Chollet

- ✉ antoine.chollet.pro@gmail.com
- 📷 Antoine Chollet (Viadeo)
- 📘 Antoine Chollet
- 🌐 <http://www.extragames.fr>



Doctorant en Sciences de Gestion - Manager & Game Designer Spécialisé jeu vidéo, apprentissage ludique, serious-gaming et gamification

Formations

- 2011-2015 **Doctorat en Sciences de Gestion**, Systèmes d'information (*en cours*)
« Mobilisation de compétences managériales par les joueurs de jeux vidéo en ligne massivement multi-joueurs (MMORPG) », *MRM-Université Montpellier II*
- 2011 Master 2 MTID - **Management des Technologies de l'Information et de la Décision**
IAE de Montpellier, Mention Bien
- 2009 Licence MST - **Management des Sciences & Technologies**, spé. Sciences de Gestion
IAE de Montpellier, Mention Assez Bien
- 2008 DUT Informatique, *IUT de Montpellier*

Expériences Professionnelles

Sept. 2011 - Sept. 2015 (<i>en cours</i>)	Doctorant Chercheur <ul style="list-style-type: none">▶ Réalisation lettre d'information▶ Secrétariat (CR réunion)▶ Enseignement	Université Montpellier II (<i>Education</i>)	Montpellier (34)
Dec. 2010 - Sept. 2011 (<i>mission, 2 mois</i>) (<i>stage, 5 mois</i>)	Chef de projet jeu vidéo <ul style="list-style-type: none">▶ Gestion d'équipe (10 pers.)▶ Suivi de production▶ Relation clientèle▶ Test Qualité	Actiplay-ConcoursMania (<i>Jeu Vidéo</i>)	Montpellier (34)
Juill. - Août. 2010 (<i>stage, 2 mois</i>)	Conseiller Stratégique <ul style="list-style-type: none">▶ Gestion des ressources▶ Actions marketing	Shinigames (<i>Jeu Vidéo</i>)	Montpellier (34)
Mai - Août. 2009 (<i>stage, 4 mois</i>)	Chef de projet web <ul style="list-style-type: none">▶ Rédaction cahier des charges▶ Veille stratégique	S.E.P.R.O (<i>Internet</i>)	Montpellier (34)
Exp. Test Jeux Vidéo (<i>2013 - 2 fois</i>)	Playtest de jeux vidéo effectués à Ubisoft Montpellier <ul style="list-style-type: none">▶ Test utilisateur, report de bugs, évaluation		
Exp. Associative (<i>depuis 2011</i>)	Président de l'association Yumeji (<i>Organisation de concours de costumes</i>) <ul style="list-style-type: none">▶ Organisation, Présentation, Gestion d'équipe (9 pers.), Community Manager		

Compétences

Anglais	★★★★★	Pack Office	★★★★★	Management	★★★★★
Japonais	★★★★★	Photoshop	★★★★★	Créativité	★★★★★
L. des Signes	★★★★★	Wordpress	★★★★★	Parler en public	★★★★★
Espagnol	★★★★★	PHP/SQL/CSS	★★★★★	Travail en équipe	★★★★★

Divers

- Centres d'intérêt** → Jeux vidéo, culture japonaise, astronomie, création artistique, science-fiction
- Rôle sur Internet** → Modérateur sur le site CosplayForum (*site communautaire*)
- Diplôme** → B.A.F.A - Brevet Aux Fonctions d'Animateur, spécialité Petite Enfance

Enseignements

- 2014-2015 **IAE de Montpellier (Université Montpellier 2)**
 - ▶ Organisation et Technologie (9h, Cours Magistraux) - Master 2 (20 étuds.)
 - ▶ Théorie de la Firme (18h, Cours Magistraux) - Master 1 (140 étuds.)
 - ▶ Comptabilité Générale (12h, Cours Magistraux) - Master 1 B&A (27 étuds.)
 - ▶ Méthodologie des Syst. d'Information (18h, Cours Magistraux) - Master 1 (15 étuds.)
 - ▶ Marketing Multimédia (36h, Cours Magistraux) - Licence Multimédia (60 étuds.)
 - ▶ Informatique (12h, Travaux Dirigés) - Licence 3 (60 étuds.)

- 2013-2014 **IAE de Montpellier (Université Montpellier 2)**
 - ▶ Organisation et Technologie (9h, Cours Magistraux) - Master 2 (20 étuds.)
 - ▶ Théorie de la Firme (18h, Cours Magistraux) - Master 1 (135 étuds.)
 - ▶ Méthodologie des Syst. d'Information (18h, Cours Magistraux) - Master 1 (20 étuds.)

- 2012-2013 **IAE de Montpellier (Université Montpellier 2)**
 - ▶ Théorie de la Firme (18h, Cours Magistraux) - Master 1 (160 étuds.)
 - ▶ Méthodologie des Syst. d'Information (18h, Cours Magistraux) - Master 1 (20 étuds.)
 - ▶ Simulation de Gestion (9h, Travaux Dirigés) - Licence 3 (25 étudiants)
 - ▶ Tuteur de Mission - Master 1 (5 étuds.)
 - ▶ Tuteur de Mission - Master 2 (1 étud.)

Productions Scientifiques

• Revue non classée

1. Chollet A., Rodhain F. et Bourdon I. (2014), « Situations de gestion dans les MMORPG : des perspectives de gamification et de serious-gaming », *Management des Technologies Organisationnelles : De l'innovation technologique à l'innovation managériale*, n°4, Presses des Mines, Paris, pp. 93-103.
2. Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2013), « Capitalisation de l'expérience de jeu par les joueurs de MMORPG », *Management des Technologies Organisationnelles : Impact des réseaux numériques dans les organisations*, n°3, Presses des Mines, Paris, pp. 262-273.

• Communication dans des congrès internationaux avec actes

1. Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2014), « Entre travail d'équipe et responsabilité : Construction et validation d'une échelle de mesure basée sur une typologie des rôles des joueurs de MMORPG », *19ème Congrès AIM : Association Information et Management*, 19-23 Mai, Aix-en-Provence, 13 p.
2. Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2012), « Etat de l'art du jeu vidéo : histoire et usages », *Actes du 17ème Congrès AIM : Association Information et Management*, 21-23 Mai, Bordeaux, 19 p.

• Communication dans des congrès avec actes

1. Chollet A. (2014), « Représentation physique d'un avatar fictif via la continuité d'usage de la technologie par les joueurs de MMORPG et de MOBA », *Actes du séminaire Digiworld Game Summit 2014 : Le corps dans les jeux vidéo ubiquitaires*, novembre 2014, Montpellier, (communication acceptée et attente de programmation du séminaire).
2. Chollet A. (2014), « Enjeux de la recherche sur les jeux vidéo à destination des professionnels », *Actes du 6ème Workshop MTO : Management des Technologies Organisationnelles*, 2-3 Octobre, Nîmes, 10 p.
3. Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2014), « Une étude ethnométhodologique sur le jeu vidéo, les rêves et la qualité du sommeil », *Actes de la 2ème Journée AIM : Serious Game et SI*, 18 Septembre, Paris, 15 p.
4. Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2013), « Mise en évidence d'expériences de gestion à travers la pratique des MMORPG : des enjeux de gamification et de serious-gaming », *Actes du 5ème Workshop MTO : Management des Technologies Organisationnelles*, 3-4 Octobre, Montpellier, 14 p.
5. Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2013), « Comportements et compétences managériales des joueurs de jeux vidéo en ligne massivement multi-joueurs en situation de groupe : un cas de gamification », *Actes de la 1ère Journée AIM : Serious Game et SI*, Grenoble, 12 Septembre, 30 p.

6. Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2012), « Capitalisation de l'expérience de jeu par les joueurs de MMORPG », *Actes du 4ème Workshop MTO : Management des Technologies Organisationnelles*, 4-5 Octobre, Nîmes, 15 p.

• **Autres Communications**

1. Chollet A. (2014), « Jouer aux jeux vidéo : comment et pourquoi ? », *Conférence lors de la 1ère édition de l'événement Héro Festival*, 8-9 Novembre, Marseille.
2. Chollet A. (2014), « Pourquoi joue-t-on ? La face cachée du jeu vidéo », *Conférence lors de la 8ème édition du festival Japan Sun*, 3-4 Mai, Fabrègues.
3. Chollet A., Bourdon I. et Rodhain F. (2012), « Capitalisation de l'expérience de jeu par les joueurs de MMORPG », *Présentation au Séminaire "Game in R&D", DigiWorld Game Summit*, 14-15 Novembre, Montpellier.

• **Valorisation dans les medias**

1. Chollet A. (2014), « Du développement au spectacle », *Conférence Jeu Vidéo lors des Geek and Faeries On the Web 2.0*, membre invité, 17-19 Janvier, Streaming sur Internet.

• **Autre Activité**

1. Reviewer pour la 48ème Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS) - Track Collaboration Systems and Technologies - Serious Games, Gamification and Innovation, 5-8 janvier 2015, Grand Hyatt Kauai, Hawaii.

Responsabilités scientifiques

Décembre 2013 → Représentant EDEG - Collège A3, au CTE Gestion (*Comité Thématique d'Établissement - Gestion*) de l'Université Montpellier 2.
(*en cours*)

Avril 2013 → Représentant des doctorants au Conseil de Laboratoire MRM (*Montpellier Recherche Management*) de l'Université Montpellier 2.
(*en cours*)

Mai 2012 → Représentant des doctorants de l'Université Montpellier 2 au Conseil de l'EDEG (*Ecole Doctorale d'Économie et Gestion de Montpellier*).
(*en cours*)