

**Petite bibliographie non exhaustive pour préparer**  
**les épreuves d'admission du master JMIN**

- Video Games and Interactive Media, AK Peters Ed., 2006
- BETHKE Erik, Game Development and Production, Wordware Publishing, 2003  
*Pour aborder les rouages de la production d'un jeu*
- Designing Interaction, Bill Mortridge Ed, MIT Press, 2006
- Creating Games, Morgan McGuire, Odest Chadwicke Jenkins, 2009
- L'art du Game Design, Jesse Schell, Pearson campus press, 2010
- ROADS Curtis, The Computer Music Tutorial, MIT Press, 1995.  
*LA référence pour tous les musiciens. La version française n'est malheureusement plus disponible.*
- COOK Perry R., Real sound synthesis for Interactive Applications, A K Peters, 2002.  
*Ouvrage très complet mais assez technique sur le son.*
- LENGYEL Eric, Mathematics for 3D Game Programming and Computer Graphics, Charles River Media, 2004.  
*Toutes les bases*
- ZIMMERMAN Eric, SALEN Katie, Rules of Play: Game Design Fundamentals, MIT Press, 2003.  
*Un bon point de départ pour comprendre le jeu. Bibliographie très complète*
- <http://www.gamasutra.com/> The Art and Science of Making Games  
*Les dernières nouvelles de l'industrie et bon nombre d'articles*
- <http://www.gamestudies.org/> The International Journal of Computer Game Research  
*Publications sur les jeux*
- <http://www.gamedev.net/>  
*Ressources pour les développeurs*