US332G - Conception visuelle

Mis à jour le 03-02-2026

Code : US332G

Unité spécifique de type cours

3 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Contact national :

Cnam - Enjmin licences

138 rue de Bordeaux
16000 Angoulême
05 45 68 06 78

licence.enjmin@lecnam.net

Présentation

Prérequis

Bon niveau de culture générale, en particulier dans le domaine des arts. Niveau d'anglais permettant la lecture et la compréhension d'une intervention en anglais.

Objectifs pédagogiques

Cette UE doit permettre à tout professionnel du jeu vidéo d'évaluer l'importance de la conception visuelle dans le domaine du jeu vidéo et son impact dans le processus de production. Elle met en place les concepts et méthodes permettant d'analyser des œuvres vidéoludiques, audiovisuelles, ainsi que les éléments de compréhension du domaine de l'image, de la narration et de l'animation dans les jeux vidéo.

Compétences

Approfondir les fondamentaux en Arts dans les œuvres vidéoludiques.

Avoir une visions esthétique, historique et prospective des techniques graphiques de loisirs interactifs.

Savoir analyser différentes œuvres interactives grand public (jeux vidéo, installations artistiques, transmédia…)

Programme

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

- Première session : moyenne de travaux pratiques réalisés en groupe ou individuellement
- Seconde session : examen écrit portant sur la compréhension d'une œuvre audio-visuelle.