US332G - Conception visuelle

Mis à jour le 31-03-2023

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 a 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 une œuvre audio visuelle et les éléments de compréhension du domaine de l'image et de l'animation dans les jeux vidéo.

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.

Code : US332G

Unité spécifique de type cours

3 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Contact national :

Cnam - Enjmin

138 rue de Bordeaux
16000 Angoulême
05 57 59 23 00

naq_info@lecnam.net