

US332G - Conception visuelle

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

Compétences

Dans le cadre du processus de création d'un jeu vidéo, les objectifs sont de :

1. disposer des méthodes pour analyser une œuvre audiovisuelle linéaire ou interactive et interpréter les différents éléments de l'image en tant que moyen d'écriture.
2. situer l'impact de son action personnelle dans les étapes du Pipe Line de production des images en différenciant l'animation classique et le jeu vidéo.

Compétences

Dans le cadre du processus de création d'un jeu vidéo, les objectifs sont de :

1. disposer des méthodes pour analyser une œuvre audiovisuelle linéaire ou interactive et interpréter les différents éléments de l'image en tant que moyen d'écriture.
2. situer l'impact de son action personnelle dans les étapes du Pipe Line de production des images en différenciant l'animation classique et le jeu vidéo.

Programme

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

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

Valide le 07-07-2022



Code : US332G

Unité spécifique de type cours

3 crédits

Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique / 1

Contact national :

Cnam - Enjmin

138 rue de Bordeaux

16000 Angoulême

05 57 59 23 00

naq_info@lecnam.net