US332Q - Game et level design

Mis à jour le 02-11-2020

Code : US332Q

Unité spécifique de type cours

9 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

Avoir déjà participé à un projet de jeu en tant que game designer.

Objectifs pédagogiques

Cette UE présente aux game designers un ensemble de méthodes et techniques de game design et de level design liés aux phases d'idéation, de conception, et de prototypage d'un jeu vidéo ou média interactif.

Les enseignements commencent en précisant les rôles, activités, compétences et champs disciplinaires liés au game et level design, puis abordent la nature pluridisciplinaire de la conception des jeux vidéo, en particulier sur les sujets des processus et de la communication.

Les enseignements continuent avec une présentation et des mises en application d'un ensemble de techniques et de notions issues du design, du game design, et du level design.

Cette UE propose aussi une première introduction au contexte professionnel actuel des game designers par le biais de post mortem de professionnels.

Compétences

Apprendre à se positionner en tant que game designer vis-à-vis de sa propre création comme au sein d'une équipe pluridisciplinaire.

Connaître et savoir appliquer un ensemble de techniques de game design et savoir les agencer dans le temps pour former un processus pertinent en rapport à l'objet en cours de création et au contexte contraint de cette création.

Avoir conçu individuellement un projet en partant d'une vision créative jusqu'à un premier prototypage informatique.

Être capable de présenter son travail de designer de manière réflexive.

Programme

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

Session 1 : Projet individuel de création.

Session 2 : Design et prototypage d'un projet de jeu vidéo à partir d'un énoncé / pitch imposé, à rendre sous forme d'un rapport de 10 pages présentant le projet, le processus suivi et une analyse réflexive du processus mis en œuvre, accompagné d'un prototype jouable et d'une vidéo d'une durée de 10 minutes synthétisant le contenu du rapport.