US3333 - Problèmes et concepts avancés en Game Design

Mis à jour le 02-11-2020

Code : US3333

Unité spécifique de type cours

6 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

S'être confronté aux problématiques générales du game design de jeux vidéo. Avoir déjà conçu plusieurs game concepts et game design. Avoir déjà participé à la création de plusieurs prototypes.

Objectifs pédagogiques

L'objectif de cette UE est, d'une part, d'introduire un ensemble de méthodologies de game et level design orientées vers l'industrialisation, et d'autre part, d'introduire des sujets nouveaux et actuels du game design. L'UE propose des interventions au sujet des techniques de game design de l'industrie avec une introduction aux problématiques de conception de jeux vidéo de large envergure, des techniques de rationalisation et de formalisation du game design et du level design, et des liens entre game design et financement (p.ex. rédaction de document pour obtenir des financements, liens entre game design et modèle économique). En parallèle, des enseignements, évoluant chaque année, sont donnés sur des sujets actuels du jeu vidéo (p.ex. intégration Twitch, transmédia, open-world, narration interactive, serious games, jeux ubiquitaire).

Compétences

Comprendre les problématiques industrielles liées au game design des jeux vidéo, ainsi que les sujets actuels de l'industrie.
Comprendre et savoir appliquer des méthodologies industrielles de game design.
Comprendre les relations existantes entre un modèle économique et la conception d'un jeu vidéo et savoir en intégrer les enjeux dans sa conception.

Programme

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

Session 1 : dossier écrit individuel d'une dizaine pages synthétisant le portefeuille de compétences acquis et en cours d'acquisition [50%] et une vidéo de 5 minutes présentant un portfolio commenté de réalisations personnelles et en groupe [50%].

Session 2 : dossier écrit individuel d'une vingtaine de pages synthétisant le portefeuille de compétences acquis et en cours d'acquisition, accompagné d'une vidéo de 5 minutes présentant un portfolio commenté de réalisations personnels et en groupe.