US335U - Ateliers de conception de jeux

Mis à jour le 29-01-2026

Code : US335U

Unité spécifique de type cours

3 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Stéphanie MADER

Contact national :
Cnam - Enjmin licences
138 rue de Bordeaux
16000 Angoulême
05 45 68 06 78

licence.enjmin@lecnam.net

Présentation

Prérequis

Bases du scripting : variables, boucles, tableaux. Des notions d'objet sont un plus. Intuition générale des problématiques propres à la création de jeu vidéo : modélisation, animation, level design, scripting.

Objectifs pédagogiques

Initiation à la conception de jeu, avec une approche holistique et centrée sur la pratique. Dans un premier temps, les élèves découvrent la conception de jeu sans contrainte technologique forte, en tout début d'année, pendant le "bouillon"(travaux de groupe sur plusieurs jours). Ce premier atelier est par exemple centré sur le jeu de plateau ou la conception d'une escape room. Dans un second temps, les élèves sont amenés à découvrir les outils techniques transverses propres au développement d'applications vidéo ludiques. Pour cette partie, les étudiants doivent aboutir à un résultat personnel qui montre leur capacité à manipuler non seulement les outils propres à leur spécialité, mais aussi ceux a priori plus dédiés aux autres spécialités. Finalement, les étudiants réalisent un prototype de jeu vidéo en équipe.

Compétences

Comprendre le lien entre scripting et gameplay. Manipuler basiquement l'ensemble des outils offerts par un moteur de jeu standard pour créer une expérience interactive : scripting, physique, animation, intelligence artificielle, rendu. Concevoir et réaliser l'ensemble des aspects de l'expérience voulue et donc avoir une connaissance globale des outils de développement de médias interactifs et d'un jeu vidéo en particulier.

Programme

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

Session 1 : rendu individuel d'un mini-jeu en fin du premier semestre

Session 2 : rendu individuel d'un mini-jeu