USMU06 - Méthode conception visuelle en pratique

Mis à jour le 04-03-2024

Code : USMU06

Unité spécifique de type mixte

6 crédits

Responsabilité nationale : EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Présentation

Objectifs pédagogiques

Cette UE doit permettre aux étudiants une première mise en pratique d'une production de jeu dans des conditions les plus réalistes possibles.

Compétences

Mise en pratique des connaissances et compétences acquises tout au long du master en vue de la réalisation d'une tranche verticale d'un jeu original pour la présenter à un jury de professionnels dans le but de trouver des financements. Ces UE correspondent à un suivi par des professionnels et des universitaires tout au long du projet et différencié par parcours. Les conseils adaptés à des situations concrètes de production, permettent aux étudiants d'acquérir in situ les meilleures pratiques dans leurs domaines respectifs.

Programme

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

- Première session : une note finale sanctionne plusieurs évaluations et échanges tout au long du déroulement du projet support à ces UE.
- Seconde session : idem, mais avec un jury plus restreint et une soutenance unique.