

# USMU06 - Méthode conception visuelle en pratique

## 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.

Mis à jour le 04-03-2024



**Code : USMU06**

Unité spécifique de type mixte

6 crédits

**Responsabilité nationale :**

EPN05 - Informatique / 1