USMU29 - Initiation au Game et level design

Mis à jour le 29-01-2026

Code : USMU29

Unité spécifique de type mixte

3 crédits

Responsabilité nationale : EPN05 - Informatique / Stéphanie MADER

Présentation

Prérequis

Jouer à des jeux vidéo divers et variés.

Objectifs pédagogiques

Connaître et avoir joué à des jeux vidéo de différents genres.
Cette UE permet à toutes les spécialités de comprendre les bases du game design et du level design, ainsi que leur rôle dans la création d'un jeu vidéo.

Compétences

Acquérir les bases du game et level design pour le projet de fin d'année à faire en équipe.

Programme

Contenu

1 - Bases du Game design

- Introduction aux notions principales du game design (intentions, expérience, gameplay, challenge),

2 - Level design

- Étude et analyse du level design (construction, obstacles, courbe de difficulté, courbe dramatique, architecture, narration environnementale et interactive).

3 - Analyse

- Les enseignements introduisent ensuite des méthodes d'analyse des conventions de genre et du gameplay des jeux vidéo. Ces notions sont appliquées au travers d'exercices individuels et en équipe.

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Examen final

Description des modalités de validation

Session 1 : Moyenne de plusieurs rendus individuels ou en groupe [100%]

Session 2 : Analyse individuelle du gameplay et du level design d'un jeu vidéo imposé à rendre sous forme d'un rapport de 10 pages et d'une vidéo de présentation des conclusions de l'analyse d'une durée de 10 minutes.