USMU2A - Atelier de conception de jeu

Mis à jour le 22-01-2026

Code : USMU2A

Unité spécifique de type mixte

3 crédits

Responsabilité nationale : EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

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

Travail en équipe, compréhension du pipeline de la production d'un jeu vidéo.

Programme

Contenu

1) Théorie :

- Étude du process pour la création d’un jeu vidéo sur Unity.

2) Pipeline de production d’un jeu

- Étude du pipeline pour travailler en équipe avec la licence LIJV. Planning et réalisation des assets pour créer un prototype.

3) Analyse et pratique

- Comprendre les mécaniques / Coreloop.
- Polish du prototype

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Examen final

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