USMU3D - Initiation au game et level design

Mis à jour le 06-02-2026

Code : USMU3D

Unité spécifique de type mixte

3 crédits

Responsabilité nationale : EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Présentation

Prérequis

Connaître et avoir joué à des jeux vidéo de différents genres.

Objectifs pédagogiques

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

Être capable de prendre du recul vis-à-vis de sa pratique personnelle du jeu vidéo et de ses propres goûts de joueurs pour se professionnaliser vers la création. Comprendre les rôles de game designers et level designers dans la production de jeu vidéo et avoir une vue d'ensemble des savoirs et compétences de cette spécialité. Savoir analyser les conventions de genre et le gameplay d'un jeu vidéo et relier cette analyse aux intentions d'expérience de jeu. Connaître, comprendre, et savoir appliquer les notions théoriques fondamentales du game design et du level design. Avoir une première expérience d'un travail de conception de jeu vidéo en équipe pluridisciplinaire.

Programme

Contenu

L'UE débute avec une introduction aux notions principales du game design (intentions, expérience, gameplay, challenge), puis du level design (construction, obstacles, courbe de difficulté, courbe dramatique, architecture, narration environnementale et interactive). 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

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.