USRS1E - Direction créative et R&D responsable pour un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques

Mis à jour le 05-07-2024

Code : USRS1E

Unité spécifique de type cours

7 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Stéphanie MADER

Contact national :

Cnam - Enjmin

138 rue de Bordeaux
16000 Angoulême
05 57 59 23 00

naq_info@lecnam.net

Présentation

Objectifs pédagogiques

Cette unité d'enseignement vise la direction créative et R&D responsable pour un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques. L'objectif est d'être capable, en tenant compte des enjeux RSE (responsabilité sociale des entreprises), d'analyser le marché et trouver un positionnement stratégique et éditorial pour le studio, de penser les prochains projets et de mettre en place un processus de R&D, notamment pour mettre en place un pipeline technique de production responsable et rendre accessibilité les projets à différents publics.

Programme

Contenu

Direction créative responsable (17.5h)
Enjeux de la direction créative et technique responsable pour un studio d'expérience immersive, interactive et ludique
Charte éditoriale responsable et prise de recul (réflexivité)
Masterclass de fondatrices et fondateurs de studios d'expériences immersives, interactives et ludiques : partage d'expérience pratique et stratégies créatives

Direction technique responsable et écoconception (7h + 14h en classe de niveau,)
Direction technique responsable pour la création d'expériences immersives, interactives et ludiques
Coût (bilan carbone) et optimisation du pipeline technique (moteur de jeux vidéo, modélisation 3D, IA-LLM)
Enjeux de développement durable et écoconception

Technique UX centrée utilisateurs (14h)
Bases de psychologie et neuropsychologie pour la création immersive
Modèle des utilisateurs / joueurs (émotionnel, psychologie, etc…)
Mise en œuvre de technique UX centrée utilisateurs

Accessibilité et inclusivité (14h)
Inclusivité à 3 niveaux : publics, contenus des projets et équipe de création
Mise en accessibilité des dispositifs interactifs en fonction des spécificités de la population cible (age, handicap, non connaissances du domaine de l'interactivité)
Notions de fonctionnement moteur, cognitif, perceptif et psychologique

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

Dossier (individuel), soutenance (individuel), rapport (individuel), rapport (individuel)