

USRS1F - Séminaire Game Design - Game Jam

Présentation

Objectifs pédagogiques

Objectifs pédagogiques

Bloc 1 : Conception et réalisation de preuves de concept d'expériences digitales interactives, ludiques ou innovantes

- Mener un processus d'idéation
- Concevoir le système de jeu
- Prototyper un démonstrateur

Compétences

Identifier et nommer les caractéristiques d'un jeu (3C).

Identifier les grands principes du game design

Concevoir un jeu simple (papier, dés)

Concevoir un jeu mono-support avec des règles simples

Ecrire et présenter à l'oral un game concept

Formaliser un document de synthèse de jeu, présenter à l'oral le concept d'un jeu

Concevoir un niveau de jeu

Programme

Contenu

Cours théoriques (game design, level design, créativité)

Conception et réalisation de preuves de concept d'expériences digitales interactives, ludiques ou innovantes

Modalités de validation

- Contrôle continu

Description des modalités de validation

Rédaction d'un document de conception d'un projet collectif d'expérience ludique interactive, incluant le game design, le scénario interactif, la direction artistique visuelle et sonore

Mis à jour le 01-04-2021



Code : USRS1F

Unité spécifique de type mixte

7 crédits

Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique / 1

Contact national :

Cnam - Enjmin

138 rue de Bordeaux

16000 Angoulême

05 57 59 23 00

naq_info@lecnam.net