

USRS30 - Conception et développement informatique

Présentation

Prérequis

Auditeur du DIE56

Objectifs pédagogiques

Compréhension et pratique de la conception et du développement de Jeux Vidéo

Compétences

Comprendre les principes et la pratique de méthodes de développement agiles

Connaître et appliquer les techniques liées au jeu vidéo: 3D, cinématiques et mouvements, interactivité.

Pratique approfondie de plusieurs moteurs

Programme

Contenu

Génie logiciel (cours commun modélisation UML et Scrum)

Programmation 3D (Math, matrices etc.)

Programmation animatiques / physique (blend, etc.)

Programmation gameplay (trigger zones, events, scene graph, contrôleurs next gen)

Ces contenus seront illustrés au travers de divers moteurs existants

Modalités de validation

- Contrôle continu
- Projet(s)

Description des modalités de validation

Réalisation d'un défi et d'un ensemble de workshops directement liés aux métiers de la conception de jeux vidéo.

L'évaluation selon la méthodologie mise en place dans la pédagogie par Défis sera appliquée

🌟 Valide le 18-01-2019

Code : USRS30

8 crédits

Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique /

Stéphane NATKIN