USRS4R - Game et Level Design appliqué

Mis à jour le 25-06-2025

Code : USRS4R

Unité spécifique de type cours

3 crédits

Responsabilité nationale :
EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Contact national :

ENJMIN

138 rue de Bordeaux
16000 Angouleme
05 45 68 06 78

enjmin@lecnam.net

Présentation

Prérequis

Avoir suivi et validé l'UE "Initiation au Game et Level Design" USMU03

Objectifs pédagogiques

L'objectif de cette UE est, d'une part, d'introduire un ensemble de méthodologies de game et level design pour la pratique professionnelle en entreprise, et d'autre part, d'introduire des sujets avancés et actuels du game design.

Compétences

Documenter et formaliser son game et level design à différentes étapes du projet et pour différents objectifs.

Comprendre et savoir mettre en application les spécificités du game design de jeux mobiles.

Comprendre et savoir mettre en application les spécificités du game design et level design de jeux multijoueurs.

Programme

Contenu

Cette UE contient des enseignements théoriques sur les quatre sujets suivants :

- documentation technique du game design et level design

- game design de jeux mobile

- game design et level design de jeux multijoueurs

- level design avancé

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

Le rattrapage fera l'objet d'un mémoire et d'une vidéo d'analyse commentée sur un sujet lié au cours de l'année.