

UE 108 — Base du Game et Level Design

ECTS
3 crédits

Composante
Sciences Humaines et Arts

Présentation

Description

Responsable : Stéphanie Mader ; Maître de Conférence au Cnam CEDRIC

Descriptif : 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. 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.

Objectifs

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.

Heures d'enseignement

TD	TD	24h
----	----	-----

Pré-requis obligatoires

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