

UE 204 — Game et Level Design

ECTS
9 crédits

Composante
Sciences Humaines et Arts

Présentation

Description

Responsable : Stéphanie Mader ; Maître de Conférence au Cnam CEDRIC

Descriptif : Cette UE présente aux game designers un ensemble de méthodes et techniques de game design et de level design liés aux phases d'idéation, de conception, et de prototypage d'un jeu vidéo ou média interactif. Les enseignements commencent en précisant les rôles, activités, compétences et champs disciplinaires liés au game et level design, puis abordent la nature pluridisciplinaire de la conception des jeux vidéo, en particulier sur les sujets des processus et de la communication. Les enseignements continuent avec une présentation et des mises en application d'un ensemble de techniques et de notions issues du design, du game design, et du level design. Cette UE propose aussi une première introduction au contexte professionnel actuel des game designers par le biais de post mortem de professionnels.

Objectifs

Apprendre à se positionner en tant que game designer vis-à-vis de sa propre création comme au sein d'une équipe pluridisciplinaire.

Connaître et savoir appliquer un ensemble de techniques de game design et savoir les agencer dans le temps pour former un processus pertinent en rapport à l'objet en cours de création et au contexte contraint de cette création.

Avoir conçu individuellement un projet en partant d'une vision créative jusqu'à un premier prototypage informatique.

Être capable de présenter son travail de designer de manière réflexive.

Heures d'enseignement

TD TD 66h

Pré-requis obligatoires



Avoir déjà participé à un projet de jeu en tant que game designer.