

UE 205 — Théorie de la conception des jeux vidéo

ECTS
9 crédits

Composante
Sciences Humaines et Arts

Présentation

Description

Responsable : Stéphanie Mader ; Maître de Conférence au Cnam CEDRIC

Descriptif : Cette UE présente un ensemble de savoirs théoriques et pratiques sur lesquelles la conception de jeux vidéo repose. L'UE introduit les notions de systèmes formels, règles du jeu, questionne la nature du jeu et du jeu vidéo, introduit les concepts liés à la création de jeux physiques (jeux de plateaux, escape game). Des cours sont dispensés au sujet des systèmes de jeu et de leur équilibrage, de la conception d'agents interactifs du point de vue du game design, des principes du design systémique, des principes de la génération procédurale de niveau, et sur les outils de formalisation du game design. Finalement, des cours abordent la recherche en game design selon différentes perspectives disciplinaire (informatique, sociologie, psychologie), les méthodologies de recherche, et introduit des savoirs scientifiques utiles à la conception de jeu vidéo (théories de la motivation).

Objectifs

- Avoir une vue d'ensemble des notions théoriques fondamentales du game design.
- Appliquer plusieurs techniques de formalisation du game design.
- Concevoir et équilibrer un système de jeu vidéo.
- Concevoir et évaluer un jeu physique.
- Connaître et comprendre les principes de la recherche scientifique et leur application au game design.

Heures d'enseignement

9ECTS 66

TD

66h

Pré-requis obligatoires

Avoir des bases en analyse de jeu vidéo.