

# UE 305 — Problèmes et concepts avancés du Game Design

ECTS  
6 crédits

Composante  
Sciences Humaines et Arts

## Présentation

### Description

**Responsable** : Stéphanie Mader ; Maître de Conférence au Cnam CEDRIC

**Descriptif** : L'objectif de cette UE est, d'une part, d'introduire un ensemble de méthodologies de game et level design orientées vers l'industrialisation, et d'autre part, d'introduire des sujets nouveaux et actuels du game design. L'UE propose des interventions au sujet des techniques de game design de l'industrie avec une introduction aux problématiques de conception de jeux vidéo de large envergure, des techniques de rationalisation et de formalisation du game design et du level design, et des liens entre game design et financement (p.ex. rédaction de document pour obtenir des financements, liens entre game design et modèle économique). En parallèle, des enseignements, évoluant chaque année, sont donnés sur des sujets actuels du jeu vidéo (p.ex. intégration Twitch, transmédia, open-world, narration interactive, serious games, jeux ubiquitaire).

### Objectifs

Comprendre les problématiques industrielles liées au game design des jeux vidéo, ainsi que les sujets actuels de l'industrie.

Comprendre et savoir appliquer des méthodologies industrielles de game design.

Comprendre les relations existantes entre un modèle économique et la conception d'un jeu vidéo et savoir en intégrer les enjeux dans sa conception.

### Heures d'enseignement

6ECTS 48H TD 48h

### Pré-requis nécessaires

S'être confronté aux problématiques générales du game design de jeux vidéo. Avoir déjà conçu plusieurs game concepts et game design. Avoir déjà participé à la création de plusieurs prototypes.