

UE 311 — Méthode de Game Design en pratique

ECTS
6 crédits

Composante
Sciences Humaines et Arts

Présentation

Description

Responsable : Catherine Rolland, PAST Maître de Conférence CEDRIC

Descriptif : Cette UE doit permettre aux étudiants une première mise en pratique d'une production de jeu dans des conditions les plus réalistes possibles.

Objectifs

Mise en pratique des connaissances et compétences acquises tout au long du master en vue de la réalisation d'une tranche verticale d'un jeu original pour la présenter à un jury de professionnels dans le but de trouver des financements. Ces UEs correspondent à un suivi par des professionnels et des universitaires tout au long du projet et différencié par parcours. Les conseils adaptés à des situations concrètes de production, permettent aux étudiants d'acquérir *in situ* les meilleures pratiques dans leurs domaines respectifs.

Heures d'enseignement

6ECTS 96H

TD

96h

Pré-requis obligatoires

Il est nécessaire d'avoir suivi la première année du master ou à défaut une équivalence. Cette UE se déroule en parallèle à l'UE 401