UE 107 — Ateliers de conception de jeux

ECTS	Composante
3 crédits	**Sciences Humaines et Arts**

Présentation

Description

Responsable : Guillaume Levieux ; Maître de Conférence au Cnam CEDRIC

Descriptif : Initiation à la conception de jeu, avec une approche holistique et centrée sur la pratique. Dans un premier temps, les élèves découvrent la conception de jeu sans contrainte technologique forte, en tout début d'année, pendant le bouillon. Ce premier atelier est par exemple centré sur le jeu de plateau ou la conception d'une escape room. Dans un second temps, les élèves sont amenés à découvrir les outils techniques transverses propres au développement d'applications vidéo ludiques. Pour cette partie les étudiants doivent aboutir à un résultat personnel qui montre leur capacité à manipuler non seulement les outils propres à leur spécialité, mais aussi le ceux a priori plus dédiés aux autres spécialités. Finalement, les étudiants réalisent un prototype de jeu vidéo en équipe.

Objectifs

Comprendre le lien entre scripting et gameplay. Manipuler basiquement l'ensemble des outils offerts par un moteur de jeu standard pour créer une expérience interactive : scripting, physique, animation, intelligence artificielle, rendu. Concevoir et réaliser l'ensemble des aspects de l'expérience voulue et donc avoir une connaissance globale des outils de développement de media interactifs et d'un jeu vidéo en particulier.

Heures d'enseignement

TD	TD	24h

Pré-requis obligatoires

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 16 septembre 2024

Bases du scripting : variables, boucles, tableaux. Des notions d'objet sont un plus. Intuition générale des problématiques propres à la création de jeu vidéo : modélisation, animation, level design, scripting.

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 16 septembre 2024