Contenus

Code du Cours	Nom du Cours	Semestre du Cours	Cours Théoriques	Travaux Dirigés (TD)	Travaux Pratiques (TP)	Crédit du Cours	ECTS
COM448	Design de jeux numériques	8	3	0	0	3	3

Cours Pré-Requis	
Conditions d'Admission au Cours	

Langue du Cours	Anglais
Type de Cours	Électif
Niveau du Cours	Licence
Objectif du Cours	Dans ce cours, où le concept d'expérience de jeu et de joueur sera examiné en détail, les étudiants acquerront des connaissances dans le domaine de l'expérience de jeu et des concepts de base de conception de jeux. De plus, les principes d'utilisabilité dans les jeux dont les étudiants peuvent bénéficier dans les processus de conception seront également enseignés et appliqués.
Contenus	Le cours fournira aux étudiants une connaissance introductive du domaine en apportant une approche fondamentale au terrain de jeu existant. De plus, au-delà des concepts de base, le domaine de la psychologie des joueurs sera mentionné et la façon dont les jeux créent des expériences sera analysée théoriquement et pratiquement. Ce cours enseigne aux étudiants les bases de la psychologie du jeu et des concepts fondamentaux tels que les capacités cognitives, la mémoire et l'attention. Il comprend également des sujets axés sur le jeu tels que les théories de l'attachement, le divertissement, l'expérience utilisateur, l'expérience de jeu, les effets heuristiques du jeu, la gamification et la théorie des flux.
Ressources	Caillois, R., (1961). Man, Play, and Games. University of Illinois press. Costikyan, G, (2002). I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games. CGCD Conf. Csikszentmihalyi, M., (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York: Harper Perennial. Hodent, C. (2017). The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design. Boca Raton, FL: CRC Press. Madigan, J. (2015). Getting gamers: the psychology of video games and their impact in the people who play them. Ebook. Gonzalez-Holland, E., Whitmer, D., Moralez, L., & Mouloua, M. (2017). Examination of the Use of Nielsen's 10 Usability Heuristics & Outlooks for the Future. Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting, 61(1), 1472–1475. Bernhaupt, R. (2010). Evaluating User Experience in Games. Aker, Ç., Rızvanoğlu, K., & Bostan, B. (2017). Methodological Review Of Playability Heuristics. Proc. Eurasia Graphics, Istanbul, Turkey, Nov, 405.

Intitulés des Sujets Théoriques

Semaine	Intitulés des Sujets
1	Cours d'introduction - Introduction aux supports de cours
2	Inspecter jouer
3	Inspecter le jeu
4	Éléments et mécanismes du jeux numériques
5	Psychologie et Jeux I (Perception)
6	Psychologie et Jeux II (Mémoire)
7	Psychologie et Jeux III (Attention)
8	Psychologie et Jeux IV (Motivation)

Semaine	Intitulés des Sujets
9	Psychologie et Jeux V (Emotion)
10	Semaine de présentation
11	Parcours du héros et parcours du joueur
12	Le domaine de l'IHM, de l'expérience utilisateur et de l'utilisabilité
13	Expérience joueurs (PX)
14	Projet final