

Contenus

Nom du Cours		Semestre du Cours	Cours Théoriques	Travaux Dirigés (TD)	Travaux Pratiques (TP)	Crédit du Cours	ECTS
JOU409	Design de Jeux Numériques	7	3	0	0	3	3

Cours Pré-Requis	
Conditions d'Admission au Cours	

Langue du Cours	Turc
Type de Cours	
Niveau du Cours	Licence
Objectif du Cours	Dans cette classe, les étudiants vont apprendre à évaluer de différents jeux numériques en termes de forme, contenu et gestion de processus. Dans un premier temps, en faisant une analyse du développement historique des jeux numériques, leur status en tant que “productions high-budget” sera discuté. En meme temps, la croissance et la popularisation des jeux de web seront étudiés et les propriétés spécifiques des jeux populaires et réussis seront analysées. Les notions en tant que histoire, utilisateur cible, règles, graphiques, niveaux, expérience de l'utilisateur seront expliquées en détail et des jeux de genres variés seront étudiés et critiqués. Dans un deuxième temps, en résumant brièvement la notion de “software metric”, on va gagner la capacité de comparer quantitativement les projets de jeux en termes de ‘grandeur’. Puis, le processus du design des jeux numériques sera étudié étape par étape et les roles de l'équipe du développement du projet seront définis. Pendant cette semestre, l'étudiant va réaliser un projet d'effort raisonnable et va intérioriser avec la pratique, les étapes du développement.
Contenus	Semaine 1 L'Introduction, les notions Primaires, les Genres de jeux numériques et les plateformes Semaine 2: Histoire des jeux numériques Jeux numériques jusqu'à les années 1980 Consoles de jeux pendant l'ère pre-internet Jeux de video cultes Consoles de jeux modernes et populaires Le Développement et la Popularisation des Jeux de Web Jeux de navigateur Flash basé Plain-text basé Jeux de Facebook Jeux portables(Java, iOS, Android) Semaine 3: Les premières étapes du design des jeux numériques La détermination de l'utilisateur cible et de la plateforme La fondation des notions générales La préalable L'équipe de projet et les définitions des roles Semaine 4: Histoire Design de l'environnement La pratique de storyboard L'Histoire linéaire versus le monde ouvert Les caractères

	Semaine 5: La mechanisme du jeu Mettre les règles Design du niveau et mettre la difficulté Les interfaces du controle et l'experience de l'utilisateur Semaine 6: Les Outils du design et du développement Les outils du développement du logiciel Les moteurs physiques Les outils du design graphique Les logiciels de Storyboard Semaine 7: La Visualité et les graphiques Les esquisses et la conception de l'art Les caractères, les environnements et les objets Les animations Les menus et des autres interfaces Semaine 8: Le son La musique Les effets soniques Doublage Semaine 9: L'Equipe de projet Le producteur Le designeur du jeu/niveau L'Ecrivain L'Equipe de programmation L'Equipe de teste Semaine 10: Le cycle de vie de projet et les documents Le design de conception et le document de la proposition La pré-production Le document du design de jeu Le plan de la production d'art Le document du design technique Le plan de projet Le prototype Le développement Les testes de Alpha / Beta Mise à jour et les bandeaux Semaines 11-12: Atelier: Faire un prototype sur l'environnement Construct2 Semaines 13-14: Exposés d'Etudiants
Ressources	Rules of Play: Game Design Fundamentals, Katie Salen, Eric Zimmerman, 2003, MIT Press Game Design: The Art and Business of Creating Games (2nd Edition), Bob Bates, 2001, Prima Tech. Gameplay and Design, Kevin Oxland, 2004, Addison Wesley Game Design: Theory and Practice, Richard Rouse, 2001, Wordware

Intitulés des Sujets Théoriques

Semaine	Intitulés des Sujets
1	L'Introduction, les notions Primaires, les Genres de jeux numériques et les plateformes
2	Histoire des jeux numériques & Le Développement et la Popularisation des Jeux de Web
3	Les premières étapes du design des jeux numériques
4	Histoire
5	La mechanisme du jeu
6	Les Outils du conception et du développement
7	La Visualité et les graphiques
8	Le son
9	L'Equipe de projet
10	Le cycle de vie de projet et les documents