Contenus

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

Cours Pré-Requis	
Conditions d'Admission au Cours	

Turc
Licence
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 capabilité 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.
Semaine 1 L'Introduction, les notions Primaires, les Genres de jeux numériques et les platformes 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 platforme La fondation des notions générales La préalable L'équipe de projet et les définitions des roles Semaine 4: Histoire Design de l'environnement

L'Histoire linéaire versus le monde ouvert

Les charactères

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 ésquisses et la conception de l'art

Les charactères, 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, Pr	
Gameplay and Design, Kevin Oxland, 2004, Addison Wesley	
Game Design: Theory and Practice, Richard Rouse, 2001, Wordware	

Intitulés des Sujets Théoriques

Semaine	ine Intitulés des Sujets	
1	L'Introduction, les notions Primaires, les Genres de jeux numériques et les platformes	
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		