Conception d'un jeu vidéo et déclinaison de son synopsis

Avant de vous lancer dans l'animation visuelle ou la programmation d'un jeu vidéo, il est important d'en connaître les principes fondamentaux; la trame narrative, les mécaniques du jeu, la psychologie des personnages, les processus de travail, la documentation y afférant et les différents métiers avec lesquels vous allez collaborer.

Cette formation est un prérequis aux certificats «Game Art», «Game Prog» et au diplôme «Game Dev»

Séance d'information le mercredi 25 septembre. Inscription en écrivant à creationvisuelle@ifage.ch

Aller à :

VOIR DATES

CONTACT

creationvisuelle@ifage.ch
+41 22 807 3082

PRÉREQUIS

DESCRIPTION

PUBLIC

- Personnes qui veulent se lancer dans la conception de jeux vidéo, que ce soit dans l'animation visuelle ou la programmation
- Personnes en réinsertion professionnelle et aux personnes qui désirent se réorienter dans ce domaine
- Personnes ayant un goût marqué pour les jeux vidéo ou qui désirent se réorienter dans ce domaine

OBJECTIFS

- Comprendre ce qui constitue un jeu vidéo sur les plans techniques et conceptuels
- Comprendre les segments des joueurs et connaître leurs comportements
- Comprendre les enjeux des choix esthétiques et mécaniques dans les jeux
- Rédiger un Game Design Document
- Présenter des idées de jeux

CONTENU

- La définition de l'expérience de jeu
- La gestion de l'équipe de développement et des compétences
- La définition du public-cible du jeu
- La recherche et le choix des éléments esthétiques visuels et sonores
- La définition des mécaniques de jeu
- Les contrôles et les interfaces
- L'étude des moteurs de jeu
- Le processus de test et de validation
- La rédaction du document de travail (Game Design Document)

Liens vers les modules de cette formation

- Certificat Game Art
- Certificat Game Prog

MÉTHODE ET SUPPORTS

La méthodologie est participative et repose sur une implication très importante de la part des apprenant-es. Elle se base sur trois piliers:

- Explication théorique et technique
- Exercices pratiques
- Débriefing

INTERVENANTS

Formateurs et formatrices qualifié-es et expérimenté-es issu-es du milieu professionnel de la matière enseignée et ayant réalisé plusieurs projets de jeux vidéo.

EVALUATION ET TITRE DÉCERNÉ

Une attestation de suivi de la formation sera délivrée à tous les participant-es ayant 80% des présences.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Cette formation est un prérequis aux certificats «Game Art», «Game Prog» et au diplôme «Game Dev»

DATES ET INSCRIPTION

DURÉE ET ORGANISATION

20 périodes de 45 minutes / 2 soirées par semaine

Game Design - S-00929 · S-00929
11.06.25 - 25.06.25
5j / 15:00h
L M M J V S
18:00 - 21:00
CHF 650
Calendrier
Inscription

Game Design - S-00932 · S-00932
03.03.26 - 31.03.26
5j / 15:00h
L M J V S
18:00 - 21:00
CHF 650
Calendrier
Inscription

Game Design - S-00933 · S-00933
26.05.26 - 23.06.26
5j / 15:00h
L M M J V S
18:00 - 21:00
CHF 650
Calendrier
Inscription

PARTENAIRES

Swiss Game Center

FORMATIONS CONNEXES

Version imprimable

ifage - Fondation pour la formation des adultes
Place des Augustins, 19 | 1205 Genève
T +41 22 807 30 00 | E info(at)ifage.ch

Demande de renseignements

A

Objet *

Genre*

Nom *

Prénom *

Téléphone *

Email *

Votre message *

```
</span>
</div>
<div class="send">
<input type="submit" value="Envoyer" class="wpcf7-form-
control has-spinner wpcf7-submit"/>
</div>
</div>
<p><!--/.product-contact-form --></p>
<input type="hidden" class="wpcf7-pum" value="
{"closepopup":false,"closedelay":0,"openpopup":false,"openpop
```