

Game Design

Cours

Ref	Dates	Jours	Heures	Durée	Financement	CHF
338235		Lu Je	18:00 - 21:00	3 sem/ 20p		CHF 650

DÉFINITION

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»

PRÉREQUIS

- Aisance dans les environnements informatiques

PRIX

- Game Design (CHF 650.-)
- Certificat Game Prog (CHF 3'950.-)
- Certificat Game Art (CHF 3'950.-)
- Travail de diplôme (CHF 850.-)

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

EVALUATION ET TITRE DÉCERNÉ

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

PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

Cette formation est un prérequis du diplôme Game Dev. ce dernier comprend deux autres certificats: Game Art et Game Prog

Le diplôme en Game Dev permet d'acquérir un socle solide de compétences pour intégrer une équipe multidisciplinaire d'un studio indépendant, élaborer une application mobile ou développer votre propre jeu et intégrer l'industrie du jeu vidéo.

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)

Méthode

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.

DURÉE ET ORGANISATION

20 périodes de 45 minutes / 2 soirées par semaine

REMARQUES

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

CONTACT

E : creationvisuelle@ifage.ch

T : +41 (0)22 807 3082