



BACHELOR GAME DESIGNER

Programme de formation

Concepteur et responsable pédagogique

Grégoire Cléménçon



Programme B2GD

2ème année du Bachelor GD

Programme de l'année

UV01 - Culture ludique

UV02 - Essence du game design

UV03 - Science du game design

UV04 - Prototypes de jeux

UV05 - Jeux phygitaux

UV06 - Projet de design thinking

UV07 - Industrie du jeu de société

UV08 - Projet de jeu de société

UV09 - Développement de jeux

UV10 - Graphisme de jeux

UV11 - Finalisation du projet CLuBB

Intérêt

UV01

CULTURE LUDIQUE

Descriptif

L'UV de Culture Ludique permet d'acquérir un socle ludique sur lequel se reposer pour de futures créations. La leçon à entier est qu'un jeu est toujours caractérisé par le contexte d'une époque.



Objectifs

1

Accroître sa culture ludique

2

Savoir effectuer des recherches

3

Contextualiser un jeu et ses évolutions au fil des époques

Intérêt

UV02

ESSENCE DU GAME DESIGN

Descriptif

L'UV d'Essence du game design a pour objectif de spécifier les bases nécessaires pour cibler l'essence de ce qui fait de bons jeux. Les éléments essentiels aux jeux et au design sont passés en revue.



Objectifs

- 1 Acquérir les fondamentaux pour créer des jeux de qualité**
- 2 Concevoir un premier jeu de société minimaliste**
- 3 Concevoir un premier jeu d'ambiance jouable sans matériel**
- 4 Découvrir sa classe et se positionner**

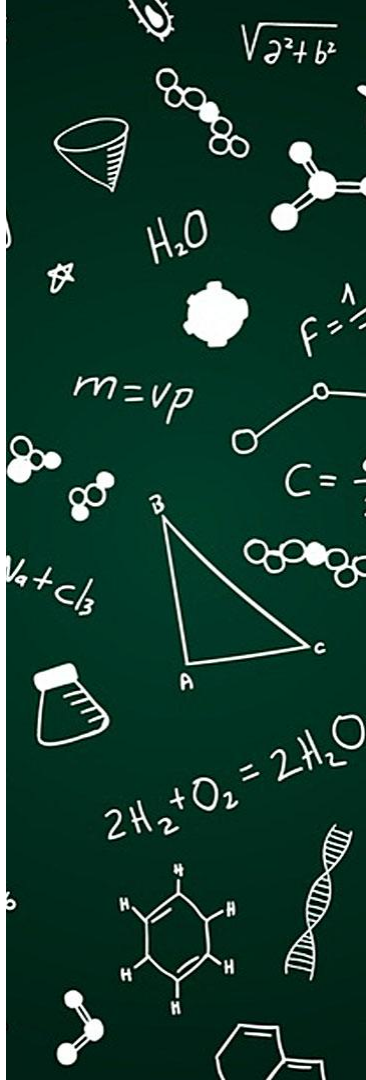
Intérêt

UV03

SCIENCE DU GAME DESIGN

Descriptif

L'UV de Science du game design permet de commencer à rationaliser la conception de jeux et de l'aborder comme une science. Le game designer acquiert par la même occasion un lexique technique précis.



Objectifs

- 1 Découvrir la théorie des jeux
- 2 Aborder le game design comme une science
- 3 Découvrir les mécaniques de jeu
- 4 Acquérir un lexique technique

Intérêt

UV04

PROTOTYPES DE JEUX

Descriptif

L'UV de Prototypes de jeux a pour objectif d'insuffler les méthodologies et l'intérêt des techniques de prototypage itératives pour pouvoir expérimenter son jeu dans le but de le faire évoluer.



Objectifs

- 1 S'inspirer d'un jeu vidéo existant pour en concevoir un jeu de plateau
- 2 Prototyper à l'aide de la matière
- 3 Prototyper à l'aide des outils numériques

Intérêt

UV05 **JEUX PHYGITAUX**

Descriptif

L'UV de Jeux Phygitaux complète le socle ludique en ouvrant les portes d'un nouveau laboratoire aux possibilités infinies. En découvrant les jeux phygitaux (réunion du physique et du numérique), de nouvelles perspectives créatives sont offertes.



Objectifs

- 1 Découvrir les mariages entre jeux physiques et jeux numériques
- 2 Confirmer ses pratiques de recherche
- 3 Éveiller l'apprenant à de nouvelles perspectives créatives

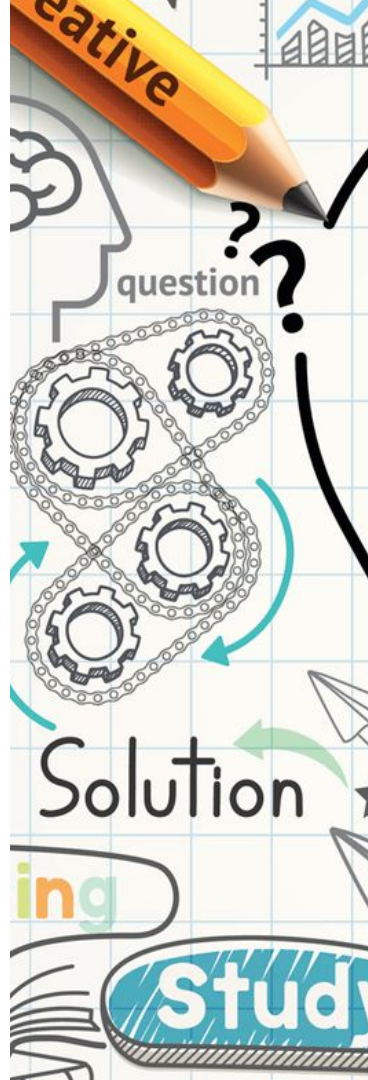
Intérêt

UV06

PROJET DE DESIGN THINKING

Descriptif

L'UV de Projet de Design Thinking permet d'appliquer les méthodologies du design dans des contextes variés, d'en comprendre les rouages et étapes inhérentes ou non au design thinking.



Objectifs

- 1 Appliquer les méthodologies de design dans un contexte inhabituel
- 2 Elargir ses techniques de créativité
- 3 Savoir synthétiser une démarche créative
- 4 Faire preuve d'autonomie

Intérêt

UV07

INDUSTRIE DU JEU DE SOCIÉTÉ

Descriptif

L'UV d'Industrie du jeu de société apporte le socle nécessaire à connaître sur le marché, les acteurs du monde ludique afin d'alimenter une future création qui pourra alors se positionner avec la bonne valeur ajoutée.



Objectifs

- 1 **Savoir appréhender une industrie et ses rouages**
- 2 **Découvrir les acteurs clefs et les tendances du moment**
- 3 **Positionner une idée de jeu par rapport à un marché actuel**

Intérêt

UV08

PROJET DE JEU DE SOCIÉTÉ

Descriptif

L'UV de Projet de jeu de société initie un travail de conception de jeu de société qui se déroulera pendant un semestre entier. Elle permet de trouver une idée forte, de la valoriser, puis de structurer le jeu imaginé.



Objectifs

- 1 Proposer un concept de jeu de société innovant**
- 2 Établir un système de jeu**
- 3 Structurer un jeu**
- 4 Contextualiser la conception à un concours de création**

Intérêt

UV09

DÉVELOPPEMENT DE JEUX

Descriptif

L'UV de Développement confère les techniques nécessaire pour développer un jeu de société et le faire évoluer en passant par des réglages, des équilibrages et des tests. Le jeu développé est éprouvé auprès de différents publics.



Objectifs

1

Développer un jeu

2

Identifier les paramètres ajustables

3

Régler et équilibrer un jeu

4

Faire tester un jeu à différents publics

Intérêt

UV10

GRAPHISMES DE JEUX

Descriptif

L'UV de Graphisme de jeux renforce le développement de jeu en cours en définissant, clarifiant et produisant les visuels nécessaires au jeu afin d'en améliorer son usage et sa compréhension mais aussi son plaisir de manipulation.



Objectifs

- 1 Définir et trouver des ressources visuelles pour un jeu**
- 2 Travailler l'ergonomie du jeu en veillant à l'efficacité des visuels**
- 3 Définir un logo et une identité visuelle pertinents pour son jeu**
- 4 Implémenter un gabarit de règles en veillant à la lisibilité et son aspect esthétique**

Intérêt

UV11

FINALISATION PROJET CLUBB

Descriptif


L'UV de Finalisation du projet CLuBB permet de terminer le jeu en cours de développement. Les différentes livrables exigées par le concours du CLuBB sont produites et les projets sont défendus.



★ CENTRE LUDIQUE ★
DE BOULOGNE-BILLANCOURT



LUDOTHÈQUE CONSERV

Partager  

124 PARTICIPANTS AU
40E CONCOURS DE
BOULOGNE-BILLANCOURT

Les inscriptions du 40e Concours de Boulogne-Billancourt se sont terminées le vendredi 29 janvier 2021. 124 jeux participent à cette édition 2021.

The registrations for the 40th Boulogne-Billancourt Contest ended Friday January 29, at 11pm. 124 games participate in this 2021 edition.

Lir

Objectifs

- 1 Finaliser le développement d'un jeu
- 2 Rédiger des règles de jeu
- 3 Présenter sa conception de manière professionnelle et argumentée

Programme B3GD

3ème année du Bachelor GD

Programme de l'année

UV01 - Histoire du jeu vidéo

UV02 - Développement de jeux vidéo

UV03 - Techniques de game design

UV04 - Projet d'étude de genre

UV05 - Level design

UV06 - Documents de game design

UV07 - Autoformation

UV08 - Level building 3D

UV09 - Programmation graphique

UV10 - Projet de Bachelor

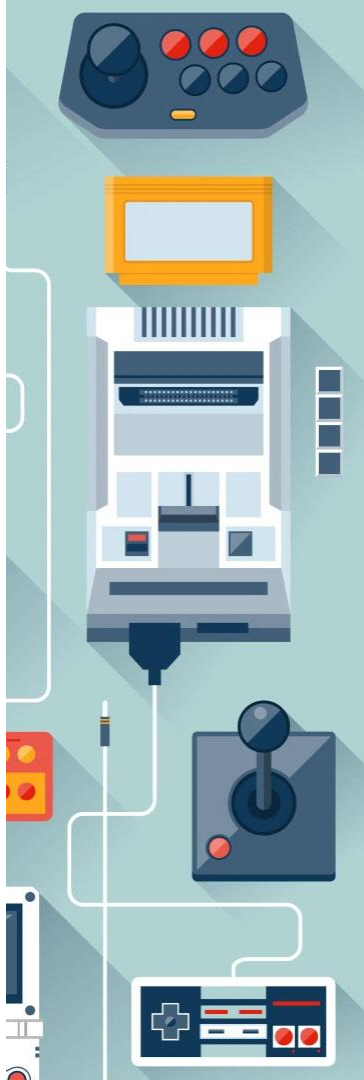
Intérêt

UV01

HISTOIRE DU JEU VIDÉO

Descriptif

L'UV Histoire du jeu vidéo propose d'effectuer un nouveau voyage dans le temps et l'espace pour découvrir la naissance du jeu vidéo et de comprendre ses évolutions qui ont fait l'objet de besoins et tendances jusqu'à aujourd'hui. L'unité permet d'alimenter un bagage créatif.



Objectifs

- 1** Découvrir l'évolution du jeu vidéo
- 2** Contextualiser un jeu vidéo à une époque et ses besoins ou possibles
- 3** Élargir sa culture vidéoludique pour alimenter un futur bagage créatif

Intérêt

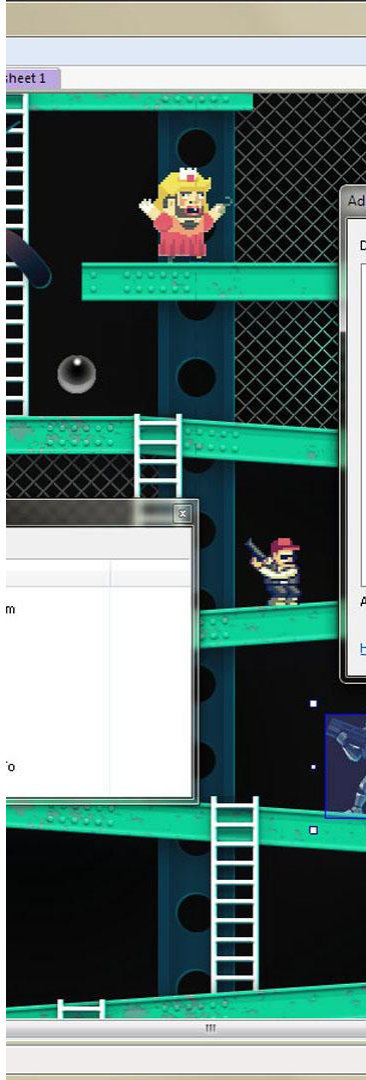
UV02

DÉVELOPPEMENT DE JV

Descriptif

L'UV Développement de jeux vidéo permet de mener un développement de jeu vidéo sur une durée de 5 semaines en équipe et conjointement avec des game artists (style pixel art).

Découvrir le déroulé d'une production et livrer une vertical slice sont les objectifs de l'unité.



Objectifs

- 1 Comprendre les étapes de développement d'un jeu vidéo
- 2 Savoir utiliser le moteur de jeu Construct
- 3 Élaborer une Vertical Slice en équipe
- 4 Travailler en équipe

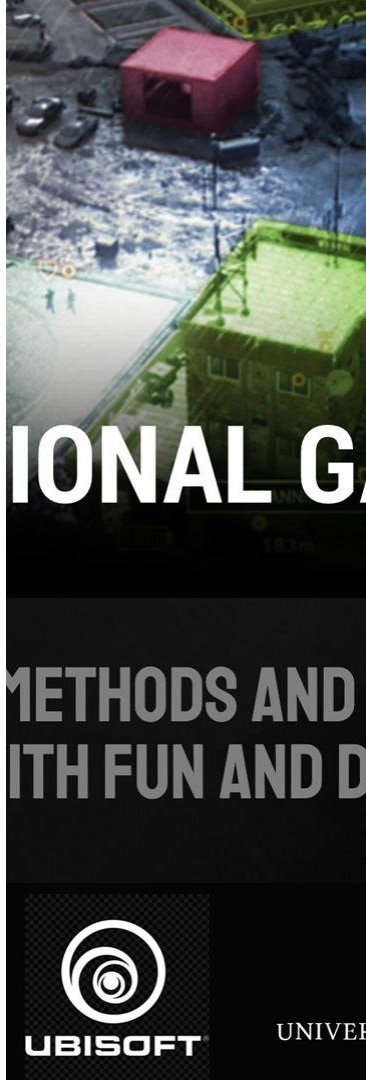
Intérêt

UV03

TECHNIQUES DE GAME DESIGN

Descriptif

L'UV Techniques de game design ouvre les portes à une rationalisation avancée du design de jeux. Les méthodologies du Rational Game Design (RGD) sont appliquées dans des jeux vidéo existants dans l'objectif de les déconstruire.



Objectifs

- 1 Employer les méthodologies du Rational Design
- 2 Déterminer des paramètres atomiques et des LD patterns
- 3 Élaborer des systèmes de progression
- 4 Élaborer des systèmes de récompenses

Intérêt

UV04

PROJET D'ÉTUDE DE GENRE

Descriptif

Cette unité propose à partir d'un genre donné de jeu vidéo, d'en réaliser une étude pour en comprendre le fonctionnement, le public associé et les possibles évolutions qui pourraient y être apportées pour ensuite concevoir des jeux vidéo novateurs.

VIDEO



Objectifs

- 1 Réaliser une étude de genre de jeu vidéo
- 2 Cerner les caractéristiques d'un genre de JV
- 3 Déterminer les titres représentatifs à l'évolution d'un genre
- 4 Proposer des nouveaux concepts de jeux permettant de faire évoluer un genre donné

Intérêt

UV05
LEVEL DESIGN

Descriptif

L'UV de Level design initie les apprenants à la conception de niveaux de jeu en leur permettant de veiller à la cohérence, la pédagogie et au rythme des contenus ludiques répartis dans le temps et l'espace.



Objectifs

- 1** Conceptualiser des niveaux de jeux vidéo
- 2** Réaliser des plans papier et numérique de niveaux de jeux
- 3** Veiller à la qualité et pertinence des contenus de jeu répartis
- 4** Employer les méthodologies du Rational Level Design (RLD)

Intérêt

UV06

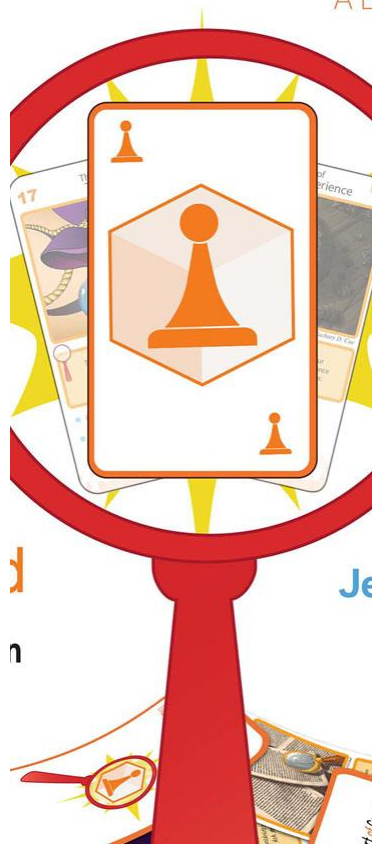
DOCUMENTS DE GAME DESIGN

Descriptif

L'UV de Documents de game design axe les apprentissages sur les techniques de documentation et permet ainsi aux apprenants de renseigner des contenus imaginés et de les communiquer efficacement à une équipe de développement.

TENTH ANNIVERSARY Art of Game I

AE



Objectifs

- 1 Documenter une conception de jeu ou une fonctionnalité de jeu**
- 2 Utiliser des outils variés permettant la documentation**
- 3 Structurer sa documentation pour la rendre accessible et exhaustive**
- 4 Convaincre du potentiel d'une idée dans un contexte de milestone**

Intérêt

UV07

AUTOFORMATION

Descriptif

L'UV d'Autoformation propose de choisir une unité située dans le catalogue d'Artline (niveau Bachelor) afin de compléter ses apprentissages et d'ouvrir de nouvelles perspectives personnelles et professionnelles.



Objectifs

- 1 Prolonger ses apprentissages et explorer de nouveaux domaines**
- 2 Faire preuve d'autonomie dans le cadre d'un travail**
- 3 Savoir présenter le fruit de son travail réalisé en autonomie**

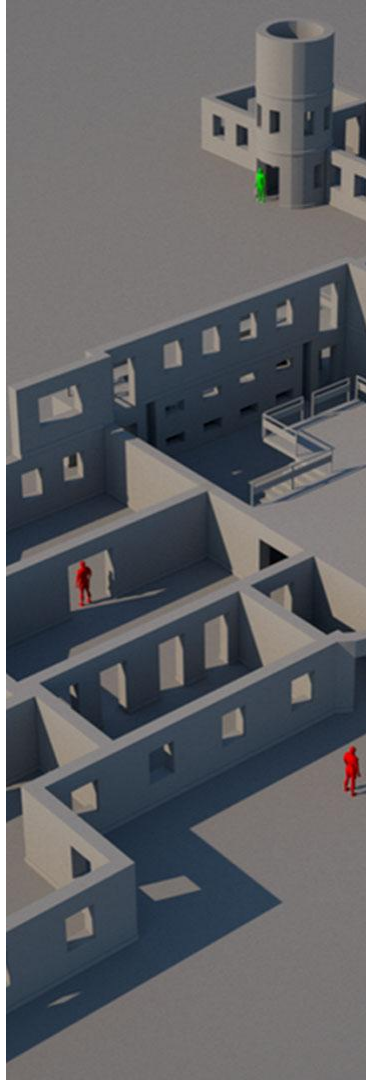
Intérêt

UV08

LEVEL BUILDING 3D

Descriptif

L'UV de Level building 3D initie à la conception de niveaux 3D puis à leur implémentation de manière itérative dans différents outils 3D, comme SketchUp ou l'Unreal Engine.



Objectifs

- 1 Concevoir des maps d'intention
- 2 Itérer ses niveaux du support papier à des outils intermédiaires
- 3 Manipuler les fonctionnalités de base de l'Unreal Engine
- 4 Employer des techniques de Greybox et de Blockmesh

Intérêt

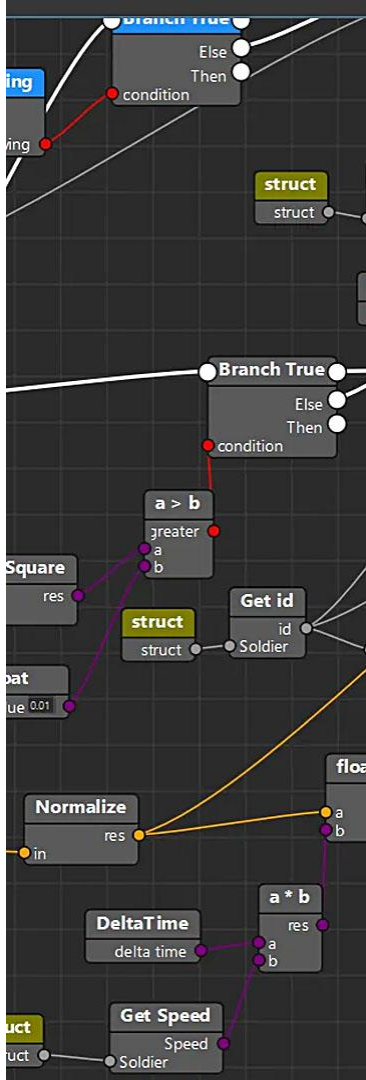
UV09

PROGRAMMATION GRAPHIQUE

Descriptif

L'UV de Programmation graphique propose de découvrir et de pratiquer les méthodes liées au visual scripting.

En s'inspirant de principes issus de la programmation, des phases de jeu sont réalisées à l'aide de scripts sur l'Unreal Engine.



Objectifs

- 1 Découvrir le principe de programmation graphique
- 2 Scripter des phases de jeu via une approche nodale (visual scripting)
- 3 Savoir utiliser la technologie Blueprint d'Unreal Engine

Intérêt

UV10 **PROJET DE BACHELOR**

Descriptif

L'UV de Projet de Bachelor clôture les cursus game design et game art et demande de réaliser un travail similaire à l'UV02 (livrable de Vertical Slice).

Sur une durée de trois mois, sont exigées des ambitions plus élevées que ce soit d'un point de vue quantitatif que qualitatif.



Objectifs

- 1** Initier un développement de jeu vidéo innovant
- 2** Délivrer une Vertical Slice
- 3** Réinvestir des connaissances et compétences développées jusqu'alors
- 4** Travailler en équipe

Un grand merci à nos mentors

Dylan Dab
Théo Rivière
Dominique Breton
Gwennaël Codet-Hache
Léa Fauquemberg
Doria Roustan
Mathieu Blayo
Guillaume Gigleux
Sébastien Lafond
Mathias Guillaud
Géraud de Courrèges
Tommy Ha Phuoc
Marc Albinet
Rémi Gallet
Rémy Boicherot
Vincent Barrières
Pierre Gaudillère