



MASTÈRE GAME DIRECTOR

Programme de formation

Concepteur et responsable pédagogique

Grégoire Cléménçon



Programme M1GD

1ère année du Mastère GD

Programme de l'année

UV01 - Psychologie du joueur

UV02 - Direction créative

UV03 - Ludification / jeux sérieux

UV04 - Economic design

UV05 - Narrative design

UV06 - Projet de level design 2D

UV07 - Technical design

UV08 - Projet de mastère : breakthrough

UV09 - Projet de mastère : conception

UV10 - Projet de narrative design

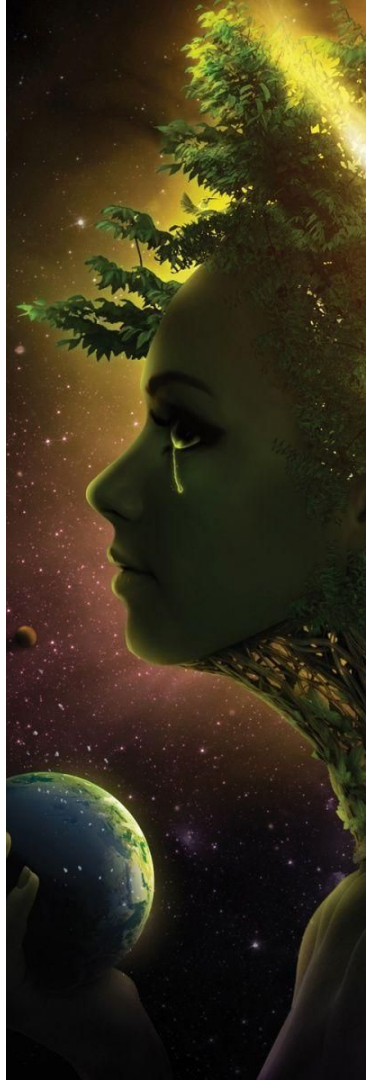
Intérêt

UV01

PSYCHOLOGIE DU JOUEUR

Descriptif

L'UV de Psychologie du joueur permet de prendre en considération la cognition, la perception, l'attention et les émotions d'un joueur dans le cadre d'une expérience de jeu et de s'appuyer sur ces leviers pour en concevoir de nouvelles.



Objectifs

1

Aborder plus encore la psychologie.

2

Appréhender les concepts de cognition, de perception, d'émotion.

3

Découvrir leur usage dans le genre survival horror.

4

Concevoir des expériences ludiques qui prennent en considération ces dimensions.

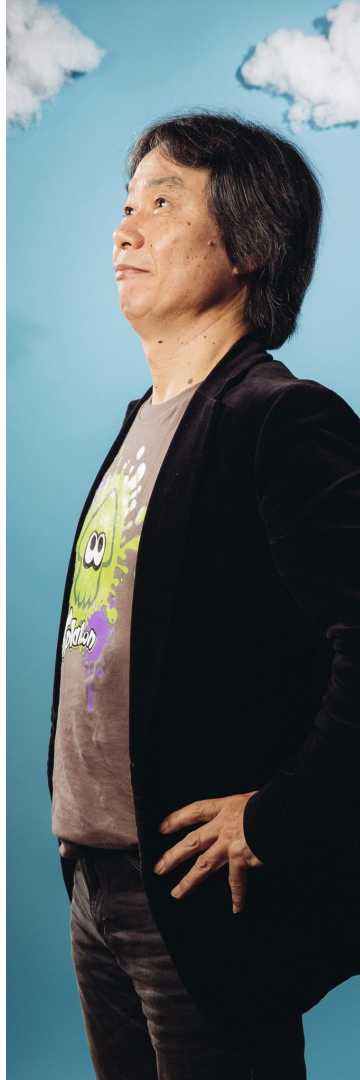
Intérêt

UV02

DIRECTION CRÉATIVE

Descriptif

L'UV de Direction créative propose d'effectuer une prise de hauteur. En vous positionnant en tant que créatif, vous devrez instaurer une vision forte dans le cadre d'un projet de développement de jeu vidéo et mener sa direction.



Objectifs

1

Se positionner en tant que créatif et avoir quelque chose à exprimer.

2

Définir une vision forte dans le cadre d'un projet de jeu vidéo.

3

Considérer le jeu vidéo comme un médium pluridisciplinaire.

4

Maintenir une direction créative au cours d'un développement.

Intérêt

UV03

LUDIFICATION / JEUX SÉRIEUX

Descriptif

L'UV de Ludification / Jeux sérieux mêle les aspects engageants du jeu aux contraintes et besoins d'un monde réel. Elle propose les clefs pour concevoir de telles expériences, des jeux sérieux ou à ludifier des principes existants.



Objectifs

- 1** Découvrir ce qu'est le serious game.
- 2** Découvrir ce qu'est la ludification.
- 3** Découvrir de nouveaux frameworks de conception.
- 4** Concevoir des expériences ludiques mêlant monde réel et jeu pour engager des public potentiellement novices dans un but précis.

Intérêt

UV04

ECONOMIC DESIGN

Descriptif

L'UV d'Economic design sensibilise sur le métier émergent d'economic designer. Les rouages du domaine sont abordés et permettent notamment de concevoir des jeux selon un modèle économique donné.



Objectifs

- 1 Découvrir de nouveaux modèles économiques de jeux vidéo.**
- 2 Concevoir une monétisation à la fois claire et efficace**
- 3 Prendre en considération le funnel ARM**
- 4 Équilibrer une monétisation**

Intérêt

UV05

NARRATIVE DESIGN

Descriptif

L'UV de Narrative design ajoute une nouvelle dimension dans le domaine de la conception ludique. Après avoir abordé l'interactivité et la gestion des espaces et de la difficulté, le layer narratif est ici abordé.



Objectifs

1

Avoir quelque chose à raconter par le jeu

2

Conceptualiser des contenus narratifs pour le jeu vidéo

3

Travailler ce qui caractérise un héros (forces et faiblesses)

4

S'adresser aux émotions du joueur

Intérêt

UV06

PROJET DE LEVEL DESIGN 2D

Descriptif

L'UV de Projet de level design 2D propose d'aller plus loin en level design.

Elle propose d'aborder la spécificité des niveaux 2D et surtout comment gérer la conception en équipe tout en utilisant le moteur Unity et de son 2D Game Kit.



Objectifs

- 1 Aborder les spécificités d'un level design 2D**
- 2 Pratiquer la collaboration entre level designers sur un metroidvania**
- 3 Aller plus loin dans la rationalisation**
- 4 Approfondir la pratique de Unity**

Intérêt

UV07

TECHNICAL DESIGN

Descriptif

L'UV de Technical design aborde le métier émergent, de technical designer.

L'objectif est de mettre au service de la création ludique différents outils techniques pour pouvoir éprouver les mécaniques et sensations de jeu.



Objectifs

- 1 Découvrir le métier émergent de technical designer
- 2 Découvrir des outils créatifs techniques variés
- 3 Déployer une technologie pour un lancement de projet
- 4 Approfondir la pratique de Unity par le scripting

Intérêt

UV08

PROJET MAST : BREAKTHROUGH

Descriptif

L'UV de Projet de Mastère : Breakthrough initie le développement d'un jeu vidéo qui s'étalera pendant une année et demi de formation.

L'objectif créatif à ce stade est individuel et consiste à trouver une idée de jeu vidéo percutante.



Objectifs

- 1 Déployer de nouvelles techniques et gestions de la créativité
- 2 Trouver un concept de jeu vidéo de type breakthrough
- 3 Savoir présenter efficacement et séduire une audience
- 4 Franchir l'étape de la Breakthrough gate (BG)

Intérêt

UV09

PROJET MAST : CONCEPTION

Descriptif

L'UV de Projet de Mastère : Conception prolonge le développement initié précédemment dans l'année, cette fois-ci en équipe.

Les différentes dimensions du projet sont définies, documentées et éprouvées.



Objectifs

- 1 Travailler en équipe sur un projet de jeu vidéo ambitieux**
- 2 Documenter les différentes dimensions d'un projet de JV**
- 3 Prototyper les différentes dimension d'un projet de JV**
- 4 Franchir l'étape du Kick-off meeting (KOM)**

Intérêt

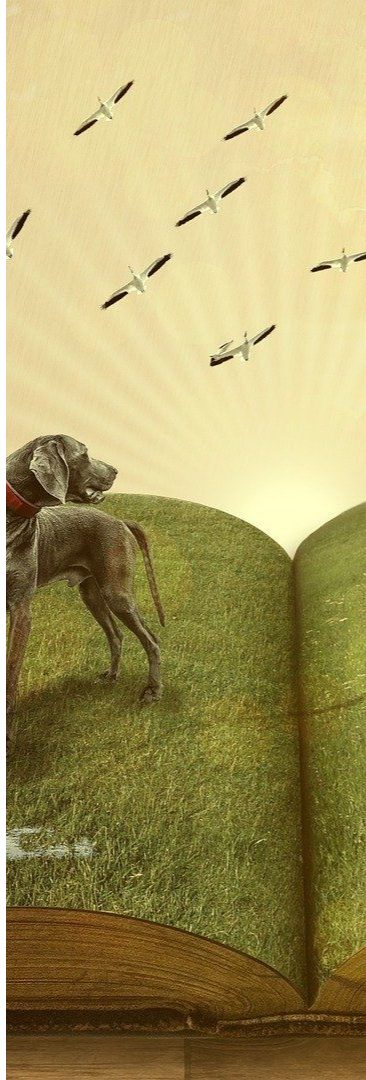
UV10

PROJET DE NARRATIVE DESIGN

Descriptif

L'UV de Projet de narrative design répond aux besoins narratifs du développement du jeu vidéo en cours (phase de conception).

Les dimensions narratives de ce dernier sont clarifiées à l'aide de nouvelles méthodes et outils conférés.



Objectifs

1

Clarifiée l'idée directrice

2

Structurer le récit et l'intrigue

3

Se pencher sur les antagonistes

4

Utiliser des workflows d'écriture

Programme M2GD

2ème année du Mastère GD

Programme de l'année

UV01 - Producing : macro

UV02 - Documentation avancée de design

UV03 - Projet de mastère : préproduction

UV04 - Producing : micro

UV05 - Sound design

UV06 - Ergonomie / UX design

UV07 - Projet de mastère : production

UV08 - Storytelling

Intérêt

UV01

PRODUCING : MACRO

Descriptif

L'UV de Producing : macro aborde les techniques de production d'un jeu vidéo et les responsabilités qui incombent à un producer ou associate producer.

Planification macro et aspect Product / Plan / People sont abordés.



Objectifs

- 1 Réaborder les étapes de production d'un jeu vidéo**
- 2 Aborder le rôle du producer**
- 3 Travailler les 3P d'un projet (Product, Plan, People)**
- 4 Mettre en place des outils de suivi macro**

Intérêt

UV02

DOCUMENTATION AVANCÉE

Descriptif

L'UV de Documentation avancée propose d'aller plus loin dans la gestion de la documentation design et créative d'un projet. De nouveaux documents utiles au projet sont abordés.



Objectifs

- 1 Déployer des documents pertinents pour une production
- 2 Aborder le creative canvas
- 3 Savoir prototyper par des documents
- 4 Savoir itérer dans ses documents

Intérêt

UV03

PROJET DE MASTÈRE PRÉPRODUCTION

Descriptif

L'UV de Projet de Mastère : Préproduction est une unité de suivi de projet qui permet d'atteindre un nouveau jalon de la production qu'est la FPP.

L'enjeu est de pouvoir prouver que l'équipe est en capacité de développer un jeu complet en en réalisant une partie et ainsi obtenir un GO..



Objectifs

- 1 Développer un contenu représentatif de son jeu complet**
- 2 Définir un scope pour la suite de la production**
- 3 Prendre en compte un suivi**
- 4 Franchir l'étape de la First publishable prototype (FPP)**

Intérêt

UV04

PRODUCING : MICRO

Descriptif

L'UV de Producing : micro aborde de nouvelles techniques de production mais cette fois-ci sous un prisme plus micro. Les méthodes agiles sont mises à l'honneur et plus spécifiquement SCRUM.



Objectifs

- 1 Aborder les méthodes agiles**
- 2 Déployer une méthodologie Scrum**
- 3 Mettre en place d'autres outils de suivi micro**
- 4 Aborder la localisation et le suivi de bogues**

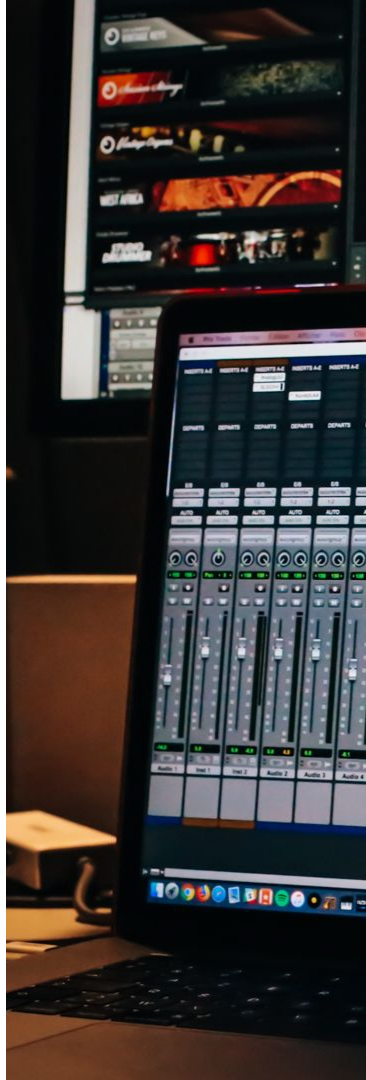
Intérêt

UV05
SOUND DESIGN

Descriptif

L'UV de Sound design confère les clefs pour identifier et concevoir les éléments sonores à destination d'une création multimédia.

La compréhension et l'importance de l'environnement sonore est valorisé.



Objectifs

- 1 Découvrir la conception sonore et aborder la psychoacoustique**
- 2 Comprendre que le son est la moitié de l'image**
- 3 Concevoir les aspects sonores d'une oeuvre multimédia**
- 4 Découvrir des outils de retouche sonore**

Intérêt

UV06

ERGONOMIE / UX DESIGN

Descriptif

L'UV d' Ergonomie / Ux design aborde tous les critères et aspects à prendre en considération pour confirmer l'expérience utilisateur qui était visée.

Dotés d'outils, ils seront en mesure de la travailler et de la corriger au besoin.



Objectifs

- 1 Définir les critères ergonomiques liés à son projet
- 2 Mener des playtests avec des méthodologies avancées
- 3 Veiller à la qualité d'une expérience utilisateur
- 4 Travailler un principe d'onboarding

Intérêt

UV07

PROJET DE MAST : PRODUCTION

Descriptif

L'UV de Projet de Mastère : Production solde le développement du jeu vidéo en équipe initié en année de Mastère 1. Différents jalons sont traversés (Alpha; Beta et Gold master) pour se préparer au jury final de fin d'année.



Objectifs

- 1 Appliquer les bonnes pratiques du cursus**
- 2 Prendre en compte un suivi de fin de production**
- 3 Finaliser un travail dans les temps**
- 4 Franchir les étapes Alpha, Beta et Gold master**

Intérêt

UV08
STORYTELLING

Descriptif

L'UV de Storytelling met l'accent sur des techniques de valorisation de contenus en utilisant les leviers narratifs et les impacts émotionnels associés.

Raconter quelque chose, toucher son audience sont des exemples de points d'intérêt.



Objectifs

- 1 Aborder les notions de storytelling**
- 2 Réfléchir un plan de communication d'un JV**
- 3 Travailler une cinématique d'introduction d'un jeu vidéo**
- 4 Réaliser le trailer d'un jeu vidéo**

Un grand merci à nos mentors

Mehdi Debbabi-Zourgani
François Cormier
Marie Archer
Doria Roustan
Didier Quentin
Rémi Gallet
Armand Lemarchand
Nicolas Eypert
Nicolas Devos
Emmanuel Régis
Raphaël Colantonio
Arthur Rohart
Rémy Boicherot
Franz Heidocker