Ingéniérie et conduite de projets videoludiques

ECTS
1,5 crédits

Composante
UFR Langage, lettres et arts du spectacle, information et communication (LLASIC)

Période de l'année
Automne (sept. à dec./janv.)

Diplômes intégrant cet élément

- Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux (AMINJ)

Langue(s) d'enseignement: Français

Ouvert aux étudiants en échange: Non

Présentation

Description

Ce cours propose, à partir des théories du jeu (game studies), de former les étudiants aux spécificités de l'industrie du jeu vidéo et de la conduite de projets vidéoludiques. Il s'agit notamment de découvrir différents dispositifs de jeux numériques (ludo-éducatif, serious game par exemple), de penser les logiques de gamification, d'identifier les usages, de connaître les acteurs et le processus de développement d'un jeu.

Objectifs

*Connaître les principales approches théoriques du phénomène ludique.
*Appréhender les spécificités de la conduite de projet vidéoludique.
*Savoir distinguer les différents acteurs intervenant de l'amont à l'aval de la filière.
*Identifier les différents métiers et phases de développement d'un jeu.

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 30 juin 2026