

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ARTWORK- VFX
Mélodie Garinet
06.49.76.90.53
contact@artworkvfx.com

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarié(e)
Actif(ve) non salarié(e)

Sélection :

Dossier

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Aucune

Prérequis pédagogiques :

• Être sensibilisé à l'imagerie 3D • Savoir naviguer sous Windows • Savoir installer un logiciel

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

• Présenter les concepts fondamentaux du Game Design. • Expliquer l'importance de l'expérience de jeu et du pitch. • Analyser des jeux emblématiques et dégager des expériences uniques. • Comprendre en profondeur l'expérience de jeu et développer un pitch efficace. • Créer des pitchs pour des jeux fictifs à travers des exercices pratiques. • Analyser les boucles de gameplay dans différents genres de jeux. • Concevoir une boucle de gameplay équilibrée. • Participer à un atelier de conception de boucles de gameplay. • Comprendre l'importance de la progression dans le jeu. • Créer une courbe de difficulté adaptative et gérer l'apprentissage dans un jeu.

Contenu et modalités d'organisation

Module 1: Introduire le Game Design Présenter généralement le Game Design. Souligner l'importance de l'expérience de jeu et du pitch. Explorer des exemples de jeux emblématiques et de leurs expériences uniques. Module 2: Expérimenter l'Expérience de Jeu / Le Pitch Approfondir la compréhension de l'expérience de jeu. Développer un pitch de manière efficace. Créer pratiquement des pitchs pour des jeux fictifs. Module 3: Concevoir la Boucle de Gameplay Analyser les boucles de gameplay dans divers genres de jeux. Équilibrer et créer une boucle de gameplay. Participer à un atelier de conception de boucles de gameplay. Module 4: Gérer l'Apprentissage et la Courbe de Difficulté Reconnaître l'importance de la progression dans le jeu. Élaborer une courbe de difficulté adaptative. Exercer la gestion de l'apprentissage dans un jeu. Module 5: Concevoir les Interfaces Explorer les types d'interfaces dans les jeux. Appliquer des principes pour concevoir des interfaces conviviales. Concevoir une interface utilisateur (UI) pour un jeu spécifique. Module 6: Créer Stimuli et Feedbacks Comprendre le rôle crucial des stimuli et des feedbacks. Examiner des exemples efficaces. Participer à un atelier de conception pour un jeu. Module 7: Transformez le Pitch en GDD Convertir un pitch en un document de conception de jeu (GDD). Structurer un GDD complet. Rédiger un GDD pour un concept de jeu. Module 8: Approfondir le GDD Analyser en détail les éléments clés d'un GDD. Intégrer la boucle de gameplay et la courbe de difficulté dans le GDD. Réviser et donner des retours sur les GDD créés par les participants. Module 9: Explorer les Mécaniques de Jeu Découvrir diverses mécaniques de jeu populaires. Créer de nouvelles mécaniques de jeu. Participer à un atelier pratique de conception de mécaniques pour un jeu. Module 10: Plonger dans la Narration de Jeu Examiner le rôle de la narration dans le Game Design. Appliquer des techniques de narration interactives. Exercer la conception narrative pour un jeu spécifique.

Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Non renseigné**

Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00232090	du 01/01/2021 au 31/12/2021	Bordeaux (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00323115	du 01/01/2022 au 31/12/2024	Bordeaux (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00257901	du 01/01/2022 au 31/12/2022	Bordeaux (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00422550	du 01/01/2024 au 31/12/2024	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00523356	du 01/01/2025 au 31/12/2025	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	