

Design of Games and Transmedia Worlds



Cette classe de maître intensive d'un jour est une combinaison de trucs, d'astuces et de techniques utiles pour toutes les facettes du design de jeux vidéo. Aucune expertise technique n'est nécessaire pour assister à cette classe de maître puisqu'elle ne porte pas sur des détails technologiques, mais plutôt sur des pratiques industrielles et des principes à savoir : comment faire des jeux amusants, engageants et mémorables.

Formation offerte en anglais seulement

PUBLIC VISÉ //	Les designers de jeux vidéo de niveaux débutant, intermédiaire et avancé.
PRÉALABLES //	Aucune expertise technique n'est nécessaire pour cette classe de maître.
ADMISSIBILITÉ //	Cette formation s'adresse aux entreprises œuvrant dans l'industrie du jeu vidéo au Québec.
FORMATEUR //	Jesse Schell (voir sa biographie en page 2)
OBJECTIF //	Acquérir de nouvelles compétences sur l'art du design de jeux vidéo et de son évolution.
DURÉE //	7 h (1 j.)
MÉTHODOLOGIE //	Cette classe de maître consistera en une série de présentations par Jesse Schell. Ensuite, les participants voteront sur les présentations et thèmes les plus intéressants pour eux et constitueront le contenu de la classe. Des discussions et débats seront encouragés.
HORAIRE //	8 h 15 : arrivée, petit déjeuner 9 h : début de la formation 10 h 30 - 10 h 45 : pause-café 12 h - 13 h : lunch (inclus) 15 h - 15 h 15 : pause-café 17 h : fin de la formation
CALENDRIER //	13 avril 2012 – 8 h à 17 h
LIEU DE FORMATION //	CRIM , 405, av. Ogilvy, bureau 101, Montréal
COÛT PAR PARTICIPANT //	<p>395 \$ taxes incluses, montant payé lors de l'inscription - 140 \$ remboursement du salaire de l'employé après la formation = 225 \$ coût de la formation après remboursement</p> <p>valeur réelle sans financement : 643 \$</p> <p>Inclus :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formation - Lunch et pauses-café - Le participant doit prévoir un portable ou papier pour prendre des notes



En utilisant son livre, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Jesse amènera les participants à travers les 100 lentilles de son livre et démontrera comment elles peuvent être utilisées pour créer de bons jeux. Le contenu de cette classe sera également adapté selon les préférences des participants qui pourront choisir parmi de thèmes que Jesse Schell proposera. Alors que cette classe est adaptée aux designers de niveaux débutant/intermédiaire, les participants auront la possibilité d'approfondir plusieurs thèmes qui seront également intéressants et pertinents pour les designers avancés. Les discussions et les débats seront fortement encouragés pendant cette classe, puisque l'univers du *game design* est en constante évolution. Chaque participant recevra gratuitement un « Deck of Lenses », signé par Jesse Schell (d'une valeur de 29,99 \$).

THÈMES DE BASE :

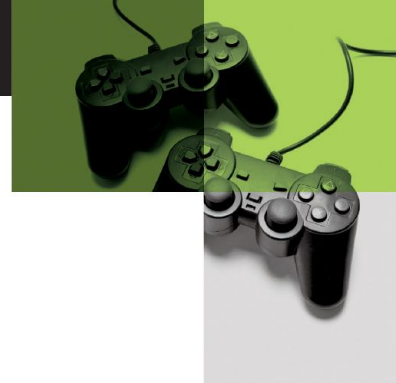
- Qu'est-ce que le *game design* (la conception de jeu)?
- Les fondations du *game design*
- L'essence de l'expérience
- Le processus du *game design*

THÈMES AVANCÉS

- (Plus de la moitié des thèmes seront couverts et le choix reposera sur les intérêts manifestés par les participants en classe.)
- L'équipe de conception (Design)
 - Les courbes d'intérêt
 - La psychologie du *game design*
 - *Game balancing* – Exemples et pratiques industrielles
 - Faire de bons puzzles
 - Les mondes du transmédia
 - La créativité subconsciente
 - *Level design* et l'art de l'architecture
 - Trucs pour créer de bonnes histoires interactives
 - Avatars, NPCs et autres amis imaginaires
 - Test de jeu : guide de comment faire et ne pas faire
 - Présenter votre jeu : meilleurs trucs pour vendre votre jeu
 - Détaillant, inscription, et F2P : comment le paiement affecte le design
 - Le futur du *game design*

N.B. Pour confirmer votre admissibilité aux formations et par le fait même votre inscription, vous devrez nous faire parvenir le [formulaire RLZ-1.S.2009](#) (Sommaire des retenues et des cotisations de l'employeur). [Voir politique d'inscription.](#)

Design of Games and Transmedia Worlds (suite)



Biographie du formateur



Jesse est le président-directeur général de Schell Games, le plus grand studio de jeux vidéo en Pennsylvanie. Il est également membre de la faculté du centre en technologies du divertissement de l'université Carnegie Mellon. Jesse a travaillé sur une grande variété de projets de simulation et de développement de jeux innovateurs. Il est connu pour son livre à grand succès *The Art of Game Design: A Book of Lenses* et pour *Beyond Facebook*, sa participation au DICE 2010 alors qu'il décrit le futur des jeux vidéo comme étant intimement lié à la vie. Il a également siégé sur le conseil d'administration de l'Internationale *Game Developers Association*. En 2004, il a été nommé parmi les cent plus grands innovateurs au monde, par le *MIT Technology Review*. Avant de créer son propre studio de jeux vidéo, Jesse était le directeur créatif du studio de *Walt Disney Imagineering Virtual Reality* et a aidé à développer des parcs d'attractions thématiques ainsi que le premier jeu multijoueurs pour enfants, *Toontown Online*. Avant sa carrière dans le

domaine du jeu vidéo, Jesse a travaillé en tant qu'écrivain, directeur, comédien et artiste de cirque pour *Freihofer's Mime Circus* et le *Juggler's Guild*.

