**Design**: inventer, créer, conceptualiser, résoudre, **innover**

Déterminer les moyens nécessaires pour créer une expérience utilisateur

En GD, une expérience est décrite dans le jeu.

Jeu :

* Vivre des émotions
* Echappatoire
* Amusant (un jeu dark peut etre amusant)
* = élément
* Jouer = expérience, apprentissage
* Jeu 🡪 exp émerge
* GP : une exp émergeant de l’interaction avec un élément. Jouer émerge de l’interaction avec jeu

Jeu doit être immersif 🡪 qu’importe le graphisme ou la techno (un tableur peut-être immersif)

Elégant 🡪 Shogun ⬄ mario ware

Sens profond 🡪 ico ⬄ solitaire

Simple 🡪 jet pack joyride (obg) ⬄ simulation de décollage d’avion

Rentable 🡪 ico, oddworld la fureur de l’étranger VS The fureur of Matrix

Bon jeu :

* Exp originale et satisfaisante 🡪 public
* Satisfaisante :
  + Facile
  + Significarive
  + Amusante
  + Dur
  + Profonde
  + Effrayante
  + Réaliste
  + Courte
  + Hardcore
  + Relaxante
  + Longue
  + Sincère
  + Folle
  + Juicy
  + Re-jouable
  + Accessible
  + Réfléchie
  + Saignante
  + Mystérieuse
* En terme de GD, vous ne pouvez jamais reprocher quoi que ce soit au joueur

Idées fausse :

* Concevoir un jeu, c’est en jouant/amusant….
* On peut faire des jeux pour soi même (essayer de se motiver si la licence ne nous plait pas 🡪 bratz ponyz : structure générale de zelda
* Les bons joueurs font de bon Game designer
* Designers conçoivent tout le jeu
* Designer gèrent l’équipe
* Tâche principale du GDr est de trouver des idées
* Designer > pb technique
* Idées > budget

eviter jeu combat, jeu foot

Aller voir directement le marketing avant le développement du jeu pour aider à le vendre