Industrie de la culture et du numérique

**Les Jeux vidéo**

Un peu de chiffres : 2013 -> 66 milliard de CA, (En France 2.6)  
2016 -> 80 milliard  
Prévision à l’horizon 2020 -> 110 milliard

Est-ce que le jeu vidéo est un bien culturel comme les autres ? -> Débat

**TETRADE DU JEU VIDEO** : Mécaniques, Histoire, Esthétisme, Technologie  
L’espace est au centre d’un gameplay, au centre de tout, la première règle qui définit le reste.

**Le rôle du Game Designer**

* Savoir formaliser ses idées ou celles des autres
* Bien communiquer pour fédérer, faire adhérer
* Utiliser des méthodes inspirées des arts visuels (story board, script, concept art, plan de scène, synopsis…)
* Ecouter, communiquer, jouer

**Les familles de Serious Game**

Communication, Educatif, Simulation, Advergame, Game for change, Utilitaire, News game, Big Data analysis, Thérapeutique.

5 types de mécanique : Physics, Internal Economy, Progression mechanisms, Tactical maneuvering, Social interaction

**La Boucle de Gameplay :**Objectif, Challenge, Progression, Accomplissement, Récompense, Motivation, Objectif…

* E-learning Industry : Christopher Pappas
* Serious Game Design : Damien Djaouti – Université de Toulouse
* Serious Game and Edutainment Applications : Minhua Ma, Andreas Oikonomou, Lakhmi C. Jain
* The Art of Game Design : Jess Schell
* Serious-game.fr
* Rapport IDAT Juin 2010
* Observatoire de la filière des contenus et usages numériques 2013

**Documents types :**

* One Page
* Game Concept
* Level Concept
* Les 10’
* Game Design (Le cahier des charges CDC complet servant à la production est composé de 2 documents indispensables : le Game Design et le Tech Design)

**La représentation schématique :**

* Screen Overview
* Level test (conception des niveaux et actions récurrentes)
* Arbre de progression
* Organigramme des menus (organisation, navigation)
* **Tâches opérationnelles d’un Game Designer**
  + Document game concept
  + Document game design
  + Level design concept
  + Prototypage
  + Codage
  + Play test
  + Game balance
* Le cadre du métier de GD s’élargit
  + Studio de jeux vidéo – First Party, third
  + Développeur indépendant
  + Web agency
  + Agence de communication
  + Robotique
  + E-learning
  + Serious game
  + Edition digitale
* Le marché
  + International obligatoirement
  + 90% dématérialisé
  + Entertainement digital
  + Industriel
  + Commerce
  + Education

**Intro Doc**

* Fiche produit
* Pitch
* But
* Actions réccurrentes
* Références vidéo-ludique
* Overview
* Starter
* Commande de jeu/interface
* Références artistiques (visuel)

Les mécaniques de jeux

* Le nombre de joueur
* La surface ou terrain de jeu (espace de jeu)
* Les règles de déplacement
* Les actions récurrentes (tir, parle, collecte…)
* La représentation du joueur (pion, avatar, armée…) ou la non représentation du joueur (morpion, Tetris…)
* Condition de la victoire
* Gestion des points de vie
* Bonus
* Malus
* Les récompenses
* La notion du temps : le temps réel, accéléré, le tour par tour
* La sauvegarde
* Level concept design (terrain de jeu) : le rythme/fréquence, le découpage
* Les évolutions du personnage (visuelle, capacité physique, …)
* Les évolutions de l’environnement
* Les conditions de la défaite
* La progressivité
* La saturation
* La difficulté
* Rejouabilité
* Le Game Over
* La durée de vie
* L’expérience de jeu collaborative
* ………..

LEVEL DESIGN

* Le LD, cœur du game design
* Endroit où se passe l’action du jeu (surface ou terrain de jeu)
* Lien visuel avec le thème/univers du jeu
* Lien physique avec l’espace du lieu (architecture de niveau)
* Appropriation d’un lieu

**Mécanique : L’espace**

Les endroits qui existent dans le jeu.  
La façon dont ils sont reliés entre eux.  
L’espace est une construction mathématique.

Enlevons tous les éléments visuels et esthétiques, et regardons simplement la structure abstraite des espaces de jeu.

* Discrets ou Continus
* Les dimensions (bidimensionnel, tridimensionnel, métriques…)
* Ils peuvent ou non être connectés entre eux