



PROGRAMME NWE.05

CONCEPTION DES MÉCANIQUES DE JEU VIDÉO

COURS SESSION 1	TITRE DU COURS	NBR D'HEURE CONTACT	PONDÉRATION T-L-P	UNITÉS
582-G00-IS	INTRODUCTION AU MÉTIER DE CONCEPTEUR & DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO	60	3-1-2	2.00
582-G10-IS	CONCEPTION & RÉALISATION DE NIVEAU & OUTILS D'ÉDITION I	60	2-2-2	2.00
582-G01-IS	INFOGRAPHIE 2D	60	1-3-1	1.66
582-G02-IS	CULTURE & THÉORIE DU JEU VIDÉO	45	2-1-1	1.33
582-G17-IS	CONCEPTION & RÉALISATION DE PROTOTYPAGE & OUTILS D'ÉDITION I	60	2-2-2	2.00
		285		9.00
SESSION 2				
582-G03-IS	MISE EN SITUATION DE CONCEPTION DE MÉCANIQUES DE JEU	75	3-2-3	2.66
582-G25-IS	CONCEPTION & RÉALISATION DE NIVEAU ET OUTILS D'ÉDITION II	60	2-2-2	2.00
582-G04-IS	CONCEPTION & RÉALISATION D'UN JEU DE PLATEAU	60	1-3-4	2.66
582-G05-IS	ERGONOMIE	45	2-1-1	1.33
582-G06-IS	CONCEPTION & RÉALISATION DE PROTOTYPAGE ET OUTILS D'ÉDITION II	60	2-2-2	2.00
		300		10.66
SESSION 3				
582-G40-IS	DÉVELOPPEMENT DE LA CRÉATIVITÉ I	75	3-2-3	2.66
582-G07-IS	CONCEPTION & RÉALISATION DE NIVEAU ET OUTILS D'ÉDITION III	60	2-2-2	2.00
582-G08-IS	INFOGRAPHIE 3D	45	1-2-1	1.33
582-G09-IS	CONCEPTION DES MÉCANIQUES NARRATIVES	45	2-1-1	1.33
582-G29-IS	CONCEPTION & RÉALISATION D'UN JEU VIDÉO I	60	1-3-5	3.00
		285		10.33
SESSION 4				
582-G57-IS	DÉVELOPPEMENT DE LA CRÉATIVITÉ II	75	3-2-3	2.66
582-G30-IS	CONCEPTION & RÉALISATION DE NIVEAU ET OUTILS D'ÉDITION IV	60	2-2-2	2.00
582-G37-IS	INTRODUCTION AUX TESTS UTILISATEUR	45	2-1-1	1.33
582-G38-IS	MODÈLES ÉCONOMIQUES	45	2-1-1	1.33
582-G39-IS	CONCEPTION & RÉALISATION D'UN JEU VIDÉO II	60	1-3-5	3.00
		285		10.33
SESSION 5				
582-G50-IS	RECHERCHE DE STAGE ET RELATIONS D'ENTREPRISE	45	2-1-3	2.00
582-G62-IS	STAGE EN ENTREPRISE	300	0-20-0	6.66
		345		8.66

TOTAL HEURES**1500****TOTAL UNITÉS****49.00**