



PROGRAMME MASTER CLASS

Expérience utilisateur et sciences cognitives appliquées au développement de jeux

Objectifs

Introduction sur le “Game UX” permettant de comprendre quels sont les ingrédients permettant d’augmenter les chances qu’un jeu vidéo soit fun et engageant. L’objectif final est de fournir des outils pour améliorer significativement l’expérience de votre public cible sur le jeu que vous développez.

Programme :

1ere partie : comment le cerveau apprend (3 heures). Cette partie est une introduction aux sciences cognitives et décrit les capacités et limitations du cerveau humain concernant la perception, la mémoire et l’attention. De nombreux exemples (généraux et venant du jeu vidéo) seront utilisés.

2e partie : Game UX (4 heures). Cette partie décrit les deux piliers permettant d’offrir une bonne expérience utilisateur dans les jeux vidéo : usability (utilisabilité) et engage-ability (comment rendre un jeu vidéo engageant). Les bonnes pratiques venant des facteurs humains et de l’interaction homme-machine seront expliquées, ainsi que comment fonctionnent la motivation humaine, les émotions et le “gameflow” dans le cadre des jeux vidéo.

Intervenante : Celia Hodent

Méthodes pédagogiques : exposés et exercices collectifs

Niveau : Intermédiaire

Public : game designers, toute personne intéressée par l’expérience utilisateur

Pré-requis : expérience développement jeux video

Suivi et évaluation : Questionnaire à la fin de la formation pour évaluer la compréhension des stagiaires. Chaque stagiaire reçoit également une attestation de présence.

Date : 17 septembre 2018 de 9h à 12h30 et de 14h à 17h30

Durée : 7 heures

Lieu : Bordeaux

Coût : 750 euros HT par participant

OUNA

EURL au capital de 1000 euros

16 rue Philippe de Lassalle 69004 Lyon

Siret: 790 098 222 00017 - N° TVA intracommunautaire FR 59 790098222