

# PLANIFICATION DES COURS

Programme de DESS en design de jeu vidéo narratif

SIGLE	Titre	E26	A26	H27
<b>NAND612</b>	Design de jeu : pratique esthétique, technologique et éthique		J / S	
<b>NAND614</b>	Design d'environnement et de personnages		J	
<b>NAND615</b>	Moteur de jeu et création narrative		J	
<b>NAND616</b>	Théorie et pratique de la narration		J	
<b>NAND626</b>	Design de niveaux		J	
<b>NAND617</b>	Moteur de jeu et interactivité			S
<b>NAND623</b>	Développement et mise en pratique de l'expérience esthétique du joueur			J / S
<b>NAND624</b>	Scénarisation pour des œuvres interactives			S

J : Cours disponible de jour

S : Cours disponible de soir

Ind. : Cours disponible en supervision individualisée

L'École se réserve le droit de modifier la planification sans préavis