

Créer un jeu de société



Durée	Contexte :
3 journées de 6h soit 18h	De la conception à la présentation à un éditeur, créer un jeu de société nécessite une approche méthodique et professionnelle alliant créativité, connaissances en boardgame design et prototypage.
Public	Cette formation permet d'acquérir les compétences essentielles pour concevoir un jeu de société original et fonctionnel mais aussi d'aborder les facettes du secteur notamment l'édition et la distribution.
Tout public dès 16 ans	Elle s'adresse à toute personne souhaitant structurer et affiner un projet de création de jeu en vue de son édition, ainsi qu'à celles et ceux qui souhaitent explorer les débouchés professionnels du secteur des jeux de société.
Prérequis	Objectifs de la formation :
Aucun	- Distinguer les principes fondamentaux du boardgame design - Développer un prototype fonctionnel - Acquérir une méthodologie de test et d'équilibrage - Identifier les étapes avant de viser l'édition
Format	Méthodes pédagogiques et suivi :
Présentiel	- Alternance entre apports théoriques et mise en pratique ludique - Création sous contraintes - Analyse de cas concrets issus de l'expérience des participants - Échanges et travaux favorisant l'intelligence collective
Dates et lieu	Modalités d'évaluation :
Dates à définir Montluçon	Conformément aux critères de certification Qualiopi, les participants répondront à une enquête de satisfaction en fin de formation.
Prix	L'évaluation des participants se fait tout au long du cycle sur la base : - d'une participation active et de l'implication dans les exercices - de la pertinence des interventions et des analyses - de la conception d'un jeu prototype fonctionnel en fin de cycle
En inter 540€ par personne net de taxe	Attestation / Certification :
Nombre de participants	Une attestation de fin de formation sera délivrée à chaque participant.
2 à 7 participants	
Adaptation/ Accessibilité	
À étudier en amont avec le formateur	

Intervenant

Nicolas LANGLET

Tél : 06 85 67 14 29

Mél : nicolas@nicolaslanglet.pro



Programme de la formation :

Jour 1 matin – Introduction aux fondamentaux du boardgame design (1/2 journée)

- Comprendre les bases du game design et des mécaniques de jeu
- Analyse de jeux existants : identification des mécanismes et de l'expérience joueur
- Mini-ateliers

Jour 1 après-midi – De l'idée au prototype (1/2 journée)

- Définir les objectifs et le public cible de son jeu
- Structurer les règles et équilibrer les mécaniques
- Poser un premier prototype papier
- Tests internes

Jour 2 – Itération et amélioration du jeu

- Tester et ajuster : méthodologie du playtest
- Collecte et analyse du feedback des joueurs
- Optimisation des mécaniques
- Ajustement des règles

Jour 3 – Finalisation

- Thématisation et mise en valeur du jeu
- Ergonomie et lisibilité du proto, présentation matérielle
- Pitcher et présenter son jeu
- Présentation finale des prototypes réalisés et retours collectifs

Informations complémentaires

Repas non-fourni. Une salle équipée est mise à disposition des participants pour la pause repas.

Dates :
Créé le 08/02/2021
MAJ le 08/02/2021