

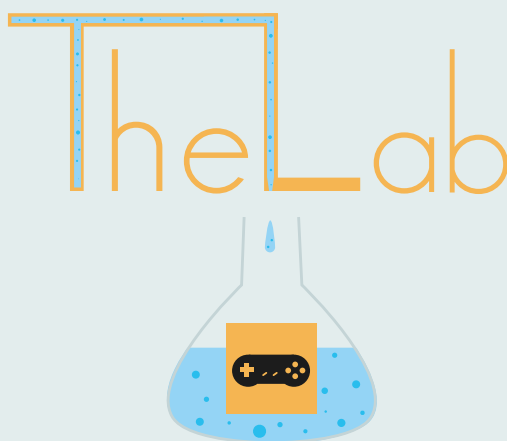
The Lab est une association qui tient à mettre en avant la **créativité**, grâce la mise en place d'une approche rigoureuse basée sur la recherche et l'expérimentation.

RECHERCHE

La recherche est une étape extrêmement importante qu'il est important de ne pas négliger, faire confiance au génie brut n'est pas un moyen productif de création. C'est par la réflexion que l'on arrive aux meilleurs résultats. Ainsi nous privilégions une approche analytique qui va pouvoir se développer sur tous les sujets. C'est là qu'entre en compte le fait de créer une association, chacun d'entre nous a des sensibilités et des aspirations différentes dans ce champ de recherche immense qu'est le Game Design. L'association va donc fonctionner comme un moyen de rassembler des passionnés et créer des débats entre eux. Le but n'est pas de trouver une solution miracle mais d'envisager énormément de possibili-

tés afin que chacun ait à sa disposition une base de données dans laquelle il pourra piocher. Nous croyons réellement que le dialogue est un moyen très agréable d'apprendre, de se cultiver, d'avoir un retour sur les projets et les cours de l'ICAN. Il faut savoir que le Labo regroupe des étudiants de 3ème, 2ème et 1ère Année, il bénéficie donc d'une logique de transmission, c'est une possibilité non négligeable d'avoir un

regard différent sur votre travail. Ainsi chaque semaine un débat sera organisé autour d'un ou plusieurs sujets proposés par les membres eux-mêmes, nous organiserons également des sessions de rush-concept, ces entraînements stimulent la créativité à la manière des GameJams (pour le meilleur et pour le pire). Notre discipline concerne un champ d'action immense : que l'on parle d'art graphique, d'ergonomie, de difficulté, d'immersion, de sound design, de programmation, de systèmes de rewards, tout cela concerne le Game Design. Le Lab vous permettra de partager vos propres recherches tout en nourrissant en échange votre curiosité. rir en échange votre curiosité.



EXPÉRIMENTATION

Le deuxième aspect de l'association concerne la suite logique du processus créatif, à savoir l'expérimentation. Puisqu'il n'existe pas de recette miracle, il va falloir tester, tenter des expériences vidéoludiques, réaliser ce que nous allons des prototypes. Dans ce cadre l'association va se révéler être un précieux moyen d'associer différents talents autour d'un projet commun. Par petits groupes (entre 2 et 5 personnes), les élèves met-

tront sur pieds des prototypes des concepts qui les rassemblent. Le but est d'alimenter son portfolio de projets intéressants et concrets dont chacun puisse être fier, il est extrêmement gratifiant d'arriver à donner naissance à une idée, de la travailler dans sa globalité. Il est extrêmement difficile est fastidieux de réaliser un jeu en entier tout seul, l'association vous donne la possibilité de profiter connaissances et du savoir-faire de chacun.

La conception étant le seul moyen de se rendre compte de la viabilité d'un concept.

*« Une idée
sans exécution
est un songe »*

Duc de St Simon.