

Projet V3.1.0



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Partage à l'Identique 3.0 non transposé](#).

Document en ligne : www.mickael-martin-nevot.com

Date de rendu du GDO : **26 novembre 2023 à 23h00**

Date de rendu du GDD : **14 janvier 2024 à 23h00**

Date de rendu du prototype : **23 mai 2024 à 23h00**

Date de la présentation orale : **24 mai 2024 à 08h30**

Travail : **groupe**

1 Évaluation

Les barèmes sont indiqués, à titre indicatif, entre parenthèses et en pourcentages. Un bonus pourra être octroyé à titre individuel.

2 Assistance

Vous pouvez contacter l'enseignant en cas de besoin en formalisant et en ciblant précisément votre demande. Pour ce faire, vous devez respecter les règles de communication et d'envoi (ci-dessous).

3 Communication et livraison (5 %)

3.1 Généralités

En joignant vos coordonnées (*e-mail* et téléphone portable notamment) à un message ou à votre livraison, vous pourrez être joint en cas de problème.

3.2 Communication

Chaque communication devra être faite :

- à l'adresse électronique mmartin.nevot@gmail.com ;
- en faisant figurer [G4][Design de jeux vidéo] en début de sujet.

3.3 Livraison

Vos livrables devront être :

- nommés de la manière suivante (Nom1 , Nom2 étant vos noms et Prénom1 et Prénom2 vos prénoms) : **Nom Prénom** :
 - pour le GDO : **Nom Prénom** – GDO ;

- pour le GDD : **Nom Prénom** – GDD ;
- pour le prototype : **Nom Prénom** – Prototype ;
- compressés dans une seule archive au format ZIP **n’excédant pas 10 Mo** par rendu ;
- remis, avant les dates de rendu correspondantes, sur **Novae Cloud Echanges Documents G4** (<https://www.novae.info/edn/>) à l’adresse suivante : Rendus Novae / Travail à rendre / Marseille / ING3 / Mickaël Martin-Nevot / Design de jeux vidéo.

4 GDO (10 %)

Proposez un concept de jeu grâce à un **GDO** (*game design overview*), et **livrez-le** avant la date de rendu du GDO.

Votre GDO doit comporter au **minimum** les éléments suivants :

- *high concept* ;
- argument clef de vente ;
- type de jeu ;
- objectifs ;
- univers ;
- cible principale ;
- principales mécaniques de jeu ;
- technologies utilisées pour le développement ;
- histoire, cadre et personnages.

5 GDD (30 %)

En partant du concept de jeu de votre GDO, réalisez son *game design* grâce à un **GDD** (*game design document*), et **livrez-le** avant la date de rendu du GDD.

6 Prototype (40 %)

En partant du concept de jeu, de son *game design* et des documents correspondants, développer un **prototype** (éventuellement packagé, et **livrez-le** avant la date de rendu du prototype).

7 Présentation orale (15 %)

Vous devez faire une **présentation et une démonstration orale** (d’une durée maximale de **60 minutes**) de votre concept de jeu, de son *game design* et de son prototype, devant un jury à la date de la présentation orale, selon le support de présentation de votre choix (qu’il soit documentaire ou technique).

8 Conseils

Voici quelques conseils :

- gérez la répartition de réalisation des fonctionnalités entre les membres de l’équipe ;

- pensez à clairement déterminer les caractéristiques principales du jeu ;
- soyez critiques envers le sujet de votre projet ;
- n’oubliez pas d’utiliser les *mock-ups*, *story-line*, *storyboards*, *scripts*, etc. nécessaires lorsque cela semble pertinent ;
- pensez à respecter les conventions d’écriture de documents ;
- penser à utiliser les outils vus en cours.